PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

EL DORADO

TOPGEAR DARE DEVIL

Lion King: Simba's Mighty Adventure

Aladdin In Nasira's Revenge

PlayStation 2 Dynasty Warriors 2

PC CD-ROM Sea Dogs

Dreamcast NBA 2K1



Turok 3 Shadow Of Oblivion



Vanishing Point

EVIL DEAD

broj 10 • godina I
cena: 99 dinara
CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN


ISSN 1450-8400
9 771450 840003

Izvučeni su dobitnici velike nagradne igre • Najbolje igre za 2000.
Majstor Raša: SNES kontroler na PC • Vesti • Pomagajte drugovi
Trikovi • Brate, u kom si fazonu? • Kompletno rešenje: Dino Crisis

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

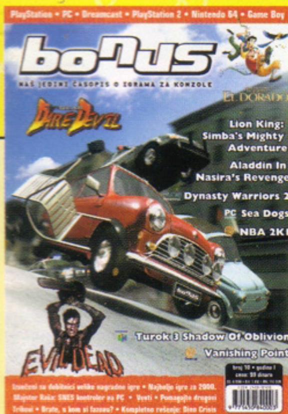
Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



360 MODENA RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008





bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf
Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Jelena Stevanović

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Galeb, Petar Mišić, Marko Lambeta

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefoni redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. FEBRUARA 2001.

reč urednika

I? Kako je bilo? Kako ste se proveli?

Evo nas opet, kako zajedno koračamo kroz Novi milenijum, Novi vek, a bogami i Novu godinu postojanja časopisa Bonus. A to bi valjalo proslaviti, recimo tako što ćemo nekima od vas podeliti vredne poklone. Da, da, izvučeni su dobitnici velike nagradne igre. Ko su srećnici i da li ste i vi među njima, saznaćete za par strana. Odziv je bio ogroman, i već razmišljamo da vrlo brzo ponovimo čitavu stvar.

Ali nije odziv bio veliki samo za nagradnu igru. Dosta vas je poslalo anketni kupon sa svojim favoritima za igru 2000. Sabirali smo glasove, brojali i prebrojavali, i izabrali pobednike po kategorijama, kao i sveukupno najbolju igru. Nekih velikih iznenađenja nije bilo i uglavnom se vaša mišljenja poklapaju sa mišljenjima članova redakcije.

Još jednu stvar smo saznali iz vaših anketa. Najviše problema u rešavanju vam zadaju neke starije igrice, od čijeg je izlaska prošlo više od godinu dana. Zato su naši autori zasukali rukave i rešili da vas oslobode muka. Kao prvo rešenje neke starije igre u ovom broju objavljujemo Dino Crisis, igru koja vam je sudeći po anketi pravila najviše problema.

Ah, da. Umalo da zaboravim. Uroš Tomić je prema anketama autor čiji vam se stil pisanja najviše dopada. Zato smo ga nagradili i dali mu posebnu rubriku, gde može da piše o svemu i svačemu, a naravno da ima veze sa konzolama i igrama. Ovo je opasan eksperiment, jer ko zna u šta može da izraste. Rubrika nosi naziv tipičan za Uroša i njegovo ponašanje: "Brate, u kom si fazonu?". Vreme će pokazati da li je ovo bio ispravan potez.



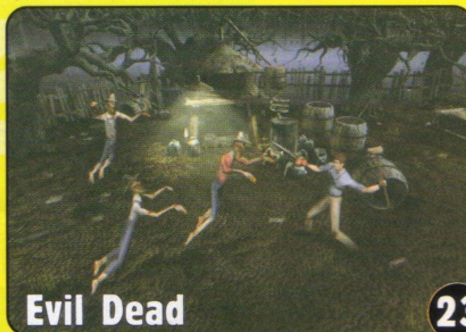
Jedan stari i oproban as našeg časopisa, Majstor Raša je opet pripremio nešto specijalno: ovoga puta objasniće nam kako da povežemo stari SNES kontroler na PC. Ako već imate isti, da se ne baci.

Pišite nam šta bi ste još želeli da vidite u našem časopisu. Puno korisnih informacija dobijamo iz vaših pisama, i trudimo se da ih što više primenimo.

Do sledećeg broja, pozdrav

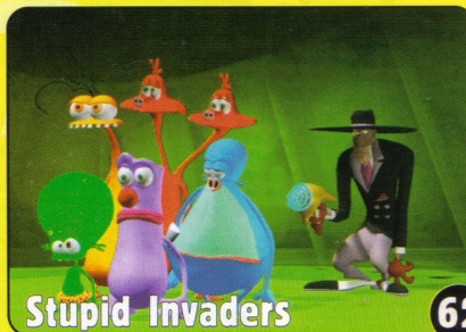
D Wolf


The Road To El Dorado 35


Evil Dead 23



NBA 2K1 48


Stupid Invaders 62

sadržaj

mi i vi na ti 08

vesti 10

predstavljamo 14

U prošlom broju mi smo vam predložili, a vi izabrali najbolje igre 2000. godine. Pogledajte da li se među njima nalazi i vaš favorit.

na vidiku 18

Šta ćemo igrati na konzolama narednih meseci, saznajte pre svih.

nove igre 23

hardware 64

evo rešenja............ 65

U ovom broju pripremili smo za vas jednu stariju igru, čije ste rešenje neprekidno tražili putem ankete: Dino Crisis.

drži vodu 73

Još jednom majstor Raša povezuje sveta konzola i PC računara. Ovoga puta objašnjava kako da povežete stari SNES kontroler i PC.

brate, u kom si fazonu?. . . 80

Uvek je kukao da mu je malo prostora u časopisu. Sada je dobio svoju rubriku, koja je uvek u fazonu ... tipičnom Uroševom!

trikovi 74

pomagajte drugovi 81

Ne odustajte, ima nade ... pošaljite nam pismo i možda tamo ima nekoga ko zna odgovor na vaše pitanje

mali oglasi 81


Sony Playstation

3,2,1 Smurf 27
Aladdin In Nasira's Revenge 39
Army Men Sarge's Heroes 2 30
Breath Of Fire IV 32
Casper Friends Around The World 31
Darkstone 19
Evil Dead: Hail To The King 23
Freestyle Motocross Mcgrath Vs Past 27
Gold & Glory - The Road To El Dorado ..35
Lion King: Simba's Mighty Adventure 36
Looney Tunes Racing 40
Lunar 2: Eternal Blue 38
MegaMan X 5 18
MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX ...20
Persona 2: Eternal Punishment 28
Power Rangers Lightspeed Rescue 31
The Mission 33
Tiger Woods PGA Tour 2001 26
Tunguska: Legend Of Faith 37
Warriors Of Might & Magic 34


PlayStation 2

All Star Baseball 2002 18
Dreamland Chronicles: Freedom Ridge ...19
Dynasty Warriors 2 54
G-Surfers 21
Kessen 2 20
Time Splitters 53
Top Gear Dare Devil 56


Nintendo 64

Dinosaur Planet 19
Turok 3 Shadow Of Oblivion 45


Game Boy Color

Cannon Fooder 46
Max Steel: Covert Operations 21
Woody Woodpecker Racing 46


Dreamcast

Floigan Brothers 20
Max Steel: Covert Missions 50
NBA 2K1 48
NBA Hoopz 18
Outtrigger 19
Prince Of Persia: Arabian Nights 52
Psycho Circus Kiss 50
Vanishing Point 47


PC

American McGee's Alice 57
Blade of Darkness 21
Dragon's Lair 3D 18
Gangsters 2 20
Kao The Kangaroo 62
Quake III Team Arena 60
Sea Dogs 58
Stupid Invaders 63

Spisak oglašivača :

Beograd On Line 9
Beosoft 2, 7, 29, 83, 84
Cedeteka MK 33
Duh Games 25
EX SBS 59
Extreme Plato 62
GL Soft 49
Goggio Game Boy 26
Master CD 17
Media Play 51
Outer Space 13
Pakom 61
PC Petak 9
Pobednik 41
PreCiz 59
SBS 35
Shine 55
Spin 5
Video Games 55
ZDE 22

velika nagradna igra



Datum: 12.01.2001.
Vreme: 12.00 h
Mesto: Redakcija našeg najboljeg časopisa za konzole.
Događaj: Izvlačenje glavnih nagrada Bonusove VELIKE NAGRADE IGRE
Akteri: Nenad Nenadović, redakcija časopisa, PlayStation 2, PSX konzola, volan, diskovi, torbe, šolje ...

Napokon je došao i taj dan koji ste, verujem, sa nestpljenjem čekali svih ovih meseci. U našu redakciju su pristigle stotine vaših koverata sa kuponima i željom za nekom od super vrednih nagrada. Ovoga puta sreću nije delio beli miš, već Neša, poznat svim našim čitaocima kao voditelj naše emisije BONUS NIVO. Glavne nagrade koje ste čekali mesecima, podeljene su za minut i otišle su u Novi Sad, Beograd i Niš.

Svim dobitnicima čestitamo, a ostalima želimo više sreće u našim narednim nagradnim igrama.

Dobitnici će biti obavešteni o načinu preuzimanja nagrada!



1. NAGRADU
PlayStation 2 konzolu dobio je
Nebojša Mitrović, Novi Sad



2. NAGRADU
PlayStation konzolu dobio je
Miloš Ivković, Beograd



3. NAGRADU
Mobilni telefon dobio je
Vladimir Kovačević, Niš



4. NAGRADU
Volan za PSX dobio je
Ivan Ostojić, Beograd

Memorijske kartice dobili su:
1. Dejan Pantić, Lapovo
2. Nešić Bojan, Pukovac
3. Marko Petrović, Kruševac
4. Spasić Danijel, Pančevo

PSX analogne kontrolere dobili su:
1. Ivana Pavlović, Zaječar
2. Smajlić Emir, Smederevo
3. Cvetković Zlatan, Čačak
4. Novaković Slobodan, Miloševo

PSX šolje dobili su:
1. Banićević Stefan, Kotor
2. Petkovski Nenad, Pančevo
3. Novaković Petar, Kragujevac
4. Jovićević Igor, Beograd

PSX torbe dobili su:
1. Dragana Jekić, Čačak
2. Miloš Ekmedžić, Vojka
3. Petar Nađ, Subotica
4. Simić Velimir, Velika Plana

Tromesečnu pretplatu na časopis bonus dobili su:
1. Ljubičić Saša, Irig
2. Ratić Neđo, Subotica
3. Lazarević Vlastimir, Beograd
4. Stajić Nikola, Vrnjačka Banja
5. Marko Renovčević, Smederevo
6. Obradović Milorad, Čačak
7. Gligorić Bojan, Novi Sad
8. Đorđe Radojčić, Loznica
9. Luka Knežević, Beograd
10. Orolić Sanja, Trstenik
11. Bošnjak Ivica, Subotica
12. Tomašević Vladimir, Aranđelovac
13. Reljić Dragan, Bačka Palanka
14. Ivana Marković, Zrenjanin
15. Nikolić Oliver, Prokuplje
16. Bečanović Vesna, Nova Pazova
17. Stanišić Dejan, Ljubovija
18. Kocaj Mirjana, Sremska Kamenica
19. Savanović Dragoslav, Banja Luka
20. Stojanović Milan, Trstenik

PlayStation diskove dobili su:



1. Filip Marinković, Melenci
2. Marko Njilaš, Subotica
3. Emir Imamović, Kruševac
4. Vladimir Anđelković, Niš
5. Pavle Mulaj, Irig
6. Gvozden Terzić, Vrnjačka Banja
7. Bojan Mijailović, Čačak
8. Ivica Bošnjaković,
9. Bojan Kurbalija, Pančevo
10. Dejan Janković, Novi Bečej
11. Milena Moljković, Obrenovac
12. Sebastijan Špikovjanović, Zaječar
13. Stojadinović Ivan, Paraćin
14. Pavlović Milan, Beograd
15. Radovanov Gavra, Novi Sad
16. Kovata Petar, Beograd
17. Jakovljević Goran, Banja Luka
18. Jovanović Igor, Šabac
19. Kirić Vladimir, Kikinda
20. Kristijan Molnar, Beograd
21. Milan Đorđević, Gomzigradska Banja
22. Medar Slobodan, Podunavci
23. Laslo Antun, Sombor
24. Delić Siniša, Novi sad
25. Tešić Miroslav, Ravnje
26. Bukorović Dragan, Smederevska Palanka
27. Spasojević Dejan, Šabac
28. Gardinovački Andrej, Zrenjanin
29. Bogosavljević Dalibor, Veliko Laole
30. Jokić Miroslav, Mladenovac
31. Zlatko Pirožek, Kula
32. Poša Nikola, Beograd
33. Borko Kovačić, Futog
34. Mapov Marjan, Dimitrovgrad
35. Čuturilo Natalija, Beograd
36. Hromiš Vladimir, Novi Sad
37. Popović Dejan, Vrbas
38. Bogić Duško, Beograd
39. Kurnik Goran, Beograd
40. Petrović Jelena, Kruševac



U sledećem broju sledi spisak dobitnika nagrada:

20 majica bonus
20 kačketa bonus
30 majica FRUIT OF THE LOOM

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 9

PSX šolja	Vukmirović Aleksandar, Crvenka
PSX disk:	Dušan Milošević, Svilajnac
	Đorđević Dragan, Železnik
	Drakul Dražen, Novi Sad
	Stefan Nikolić, Beograd
	Miloš Nikolić, Kragujevac
	Milan Prvulović, Velika Jasikova
	Mario Butorović, Smederevo
	Vlado Babić, Stara Pazova
	Vojislav Janković, Beograd
	Ilija Vulin, Bačka Topola

mi i vi na ti

MUDROST

✉ Pozdrav ekipi časopisa Bonus,

iz najveće rupe u jednoj od retkih civilizovanih zemalja bez struje u 21. veku.

Kada je siva konzola isključena zbog toga što sam se umorio od okretanja pedala, utehu pruža naš jedini, najbolji časopis za konzole. Jedino što je previše kratak pa ga pročitam za jedan dan (tri puta), a ja sporo čitam i uživam u svakoj od malobrojnih stranica. Osim toga neki tekstovi kao da su napisani za neke mlađe generacije, a ja sam (na žalost) sve stariji i stariji.

Pa čitaj onda časopise za starije konjino matora, i ko je čuo da se 25-ogodišnjaci igraju (prim. sam sebi).

Sviđa mi se to što ste uveli opise za personal computer. Prvo me je obuzeo bes pravednika, u smislu mrzim PC, Sony otkida, ali kad sam se izduvao, shvatio sam da za opšte obrazovanje igrača uopšte nije loše da se pročita 3 do 4 aktuelne PC recenzije. Malo teže su mi pale recenzije za Dreamcast jer sada slabo spavam i neću se smiriti dok mi Deda Mraz ne donese jedan da ga priključim na već spomenuti bicikl.

Zašto ne PS2?, pitaće se neki. E, zato što je bolji vrabac u ruci nego 1300 DM vredan PS2 u Japanu (kako je uvek govorila moja baba).

Da zaključim ovu moždanu oluju, sve najbolje u trećem milenijumu, live long and prosper i ostala s... od

najvernijeg čitaoca Dejana

bonus Jedino što imamo da dodamo na ovo tvoje pismo je: deco, slušajte šta stariji imaju da vam kažu! Jedino što baš nisam siguran u vezi Deda Mraza.

Raja, Gaja i Vlaja

✉ Zdravo,

pozdravljaju vas tri brata iz Petrovaradina, tačnije rečeno iz Novog Sada. Svako od nas će da vam napiše po nešto i da vas pita po jedno pitanje, naravno vezano za konzole, jer smo sva trojica veliki ljubitelji video igara, i zato čitamo svaki broj Bonusa.

Zdravo, zovem se Danijel i ja sam najstariji brat. Vaš časopis je straobalan (to je meni uzrečica za super, cool, fenomenalan...). Naravno, kada je i jedini časopis za konzole. Ali šta da vam pričam i da vas hvalim kada vi to sve znate. Moje pitanje:

1. Da li će moći da se igraju igre za PSX na PS2, i da li će se koristiti Memory card sa PSX na PS2?

Podrav, zovem se Denis i ja sam srednji brat. Sviđa mi se vaš časopis ali imam jednu zamerku. To je što predstavljate igre za PC. Vi ste časopis za konzole (i to ste napisali), zašto onda predstavljate igre za kompjutere, kada ima drugih časopisa za kompjuterske igre. Na tih pet strana mogli ste ubaciti više šifri, ili više igara za konzole. Moje pitanje: Zašto ne ubacite više šifara, mogu da se kladim da se to svakom najviše sviđa.

Ćao, zovem se David i ja sam najmlađi brat. Vaš časopis je super, i ja nemam primedbi. Samo želim da vas pohvalim i da još dugo ostanete uz nas, sa najboljim časopisom na svetu Bonusom!

Danijel, Denis i David Pap

bonus Odgovor za Danijela: Igre sa PSX se mogu igrati na PS2, ali se memorijska kartica ne može koristiti.

Odgovor za Denisa: Pročitaj pismo prethodnog čitaoca.

Odgovor za Davida:Ti si najbolji od sve braće i pohvaljujemo i mi tebe.

P.S. Kad ja dunem, i vatru sunem ...

Davitelj vs Davitelja

✉ Poštovana redakcijo,

naravno najbolji ste i blablabla, truć, gnjav, truć, gnjav, ali to već znate i neću time ni da vas smaram. Zovem se Milan, imam 17 godina, posedujem PSX i pišem vam po prvi put. Zadnji broj vam je ubedljivo najbolji do sada i nadam se da će i ubuduće biti sve bolji, samo imam jedan predlog: smanjite broj RPG-a, počinje da guši ljude!!! Umesto smornog RPG-a ubacite ponekad i koju simulaciju letenja, jer mi zvuči neverovatno da za Playstation1 samo tri vrede nešto (Ace combat 2 i 3, Eagle one: Harrier attack). Osim toga potrudite se da održite reč, naime, u broju 7 rekli ste da ćete u sledećem broju dati rešenje za Dino Crisis 1, a kad ono Dracula: Ressurection!!! Toliko sam bio izvan sebe da sam skoro nasrnuo na lika koji mi je prodao časopis sa namerom da ga udavim!!! Pokušajte i mene da shvatite, tačno je da mi čovek nije ništa skrivio, ali bre ljudi, dva meseca sam čekao to rešenje i kad sam napokon dočekao ono prokleti Dracula! (oh kako mrzim tu igru!). E sad pošto ste me iznervirali tim prokletim Drac...ovaj tom igrom, mogli biste da u sledećem broju objavite rešenje Dino Crisis 1, čisto da bi mi se odužili za pretrpljen stres. Osim toga bio bih vam više nego zahvalan ako biste objavili šifre za Warzone 2100 i Dune 2000, jer me ove dve real time strategije izluđuju, a pošto sam veoma osetljiva osoba nadam se da će te šifre stići do mene na vreme, jer malo fali da moj Sony nauči da leti (kroz prozor).

Toliko od mene. Nadam se da ćete objaviti pismo, a ako ga ne objavite neko će biti pridavljen (najverovatnije prodavac novina ili urednik Bonusa).

Milan Divac, Beograd

bonus Kako se svi u redakciji plašimo za svoje živote, u ovom broju smo se potrudili da ti ispunimo sve tri želje (iako nismo zlatne ribice). Ako i dalje imaš želju da bacaš PSX kroz prozor, javi nam vreme i mesto!

Originali i Ko (pije)

✉ Zdravo Bonusovci,

zovem se Kristijan Milovanović i pišem vam iz Aranđelovca. Vi već znate da ste najbolji i zato vam to neću reći. Čitam vaš časopis od trećeg broja i pišem vam po prvi put. Hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja.

1. Kupio sam svoj PS1 pre dve godine u Americi i svi diskovi koje kupim tamo mi rade, a ovde ne. Zbog čega se to dešava?
2. Koja je po vašem izboru najbolja konzola na svetu u ovom trenutku?
3. Da li se na PS1 može gledati VCD diskovi?

Kristijan Milovanović

bonus 1. Stvar je vrlo prosta: tvoj PSX nema ugrađen čip za čitanje kopija, i sve igre iz Amerike koji su originali, naravno, rade, a sve igre koje su kupljene ovde, naravno, ne rade.

2. Po nama ovde u redakciji, to je Dreamcast (za sada). Videćemo kada stigne recimo X Box ili GameCube.



Boris Šetet, Tavankut



Ana Vasić, Tabanović



Polovina Viktor, Beočin

3. Standardani VCD se može gledati uz pomoć posebnog dodatka ili bez njega, ako je VCD prepravljen za PS1.

Nagradna igra

✉ Zdravo Bonuse,

Pišem vam po prvi put u nadi da moje pismo neće završiti u kanti za smeće. Najbolji ste i ... bla bla ... Pozdravite Uroša ... bla bla ... i da pređemo na pitanja:
1. Da li je nagradna igra bila nameštena?
2. Kada će izaći Syphon Filter 3?
3. U rubrici Vesti svaka vest se na kraju završava sa inicijalima (MT). Šta to znači?
4. Da li se igrice za Dreamcast mogu igrati na PSX-u?
5. Koliko će Dreamcast koštati u junu?
6. Zašto ja koji živim u Starim Banovcima (15km od Beograda) stalno kada zovnem Pobednika nikad ne dobijem opciju 2 (nagradnu igru). Na primer za opciju 2 automat 1. Ja opciju 1, automat 3. Zašto?!
7. Da li kontroler za Dreamcast ima vibracije?
Puno pozdrava svima, ostanite najbolji!

Peđa

bonus 1. Hahahahahahaha ... (dobra šala)
2. Za sada nema nikakvih informacija o tome.
3. Mihailo Tešić - MT su njegovi inicijali.
4. Ne, niti će moći.
5. Javlja mi se ... oko 350 DEM ... da li me čujete ...
6. Verovatno zbog loših telefonskih linija ili lošeg telefonskog aparata.
7. Ne.

041 iz Crne Gore

✉ Hi, Bonusmans!

Da li će se uskoro telefonski servis Pobednik moći zvati i sa teritorije Crne Gore?

Pozdrav od Miralema iz Kotora

bonus Na žalost ne, jer se telefonski servis 041 posebno tarifira. Pozivi iz Crne Gore ne mogu posebno da se tarifiraju, pa je to razlog što se ovaj servis ne može dobiti iz Crne Gore.

Uticaj Bonus-a na ...

✉ Ja se zovem Ljuša HITMEN

Ja zovem anonimno iz jednog seoceta punog automata na kojima upražnjavam želju za PS2. Ovo sam se malo šalio, ajde pređimo na ozbiljno.
1) Časopis vam je bajan, jedina stvar koja me muči je vaša rubrika o inženjeru-majstoru-šta-god-da je, Raši, zbog kojeg mi se pokvario TERMINATOR 3 koji je pre pravio NINTENDO. Pokušao sam u ovaj da ugradim čitač za PSX igre, iako sam razdrndao svoj kompjuter 486. Kasnije sam skonto da u njega ulaze samo cedejovi. Međutim, još uvjek nijesam siguran na koju stranu da stavim cedejove.
2) Mislim da ste preopteretili časopis sa igrama na cedejovima i da bi trebalo malo više da se posvetite blastu from the pastu (kertridžijma).
3) Mislim da sam ja najveći EXPERT u okrugu mog seoceta, međutime želim da proširim svoje znanje o igrama na cedejovima.
4) Želeo bi da kažem da je vaš časopis jako teško naći, moro sam da iznesem 12 kila mesa mom komšiji Neši, da bi mi njegovo dete pozajmilo časopis na par dana, al' bome to nije moja poenta. Ja bi želo da odem u Beograd da završim privatnu školu za cedejove. Mošte li me uputit do najbljižnjije.
5) Moj vjeliki san bjejaše da radim za kompaniju k'o što je Playstation.
6) Moja vjelika ljubav bješe LARA KRAFT koja je kockasto zgodna
7) Ja ću bivati prvi indženjer koji će napraviti konzolu sa vizuelnom integrisanom veštačkom pameću koja će kontrolisat igru sa cedeja. Međutime, treba će mi jedan čip i gomila žice i plastke i čitača i windowsa (nažalost nema para da se ulaže u ovu grandijoznu ideju).
8) Za kraj želeo bi da pozdravim: sve moje obožavalace (uži krug): Mirka, Živka, moju djevojku Gocu (... pa jedno 20 imena) i prabaku Vidu, Deda Vasilija koji je moj najveći idol među idolima (jednom je medveda oborio s' nogu nisam baš siguran s' čim i kažu da moja pamet potiče od njegove pameti), deda Danila,Tata Dojku (nemam đ pa pišem d) (... pa jedno 20 imena) i na kraju mog velikog idola KING-a iz Tekena.... Molim vas ko ljude pošiljite mi pismo na i mail mog druga RADU dekstera kom se zahvaljujem na ustupljenom harvedru i softveru.

bonus 1. - 8. Tačan odgovor je 47 (ko razume, shvatiće).
P.S. Alo obala ...
P.P.S. Uroše, da nisi ti ...? Slobodno se javi nećemo ti ništa! Vrati se u redakciju. Svi te volimo. Urošeeeee ...!?!?!?

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.


Arva Robert, Feketić



Boris Šetet, Tavankut

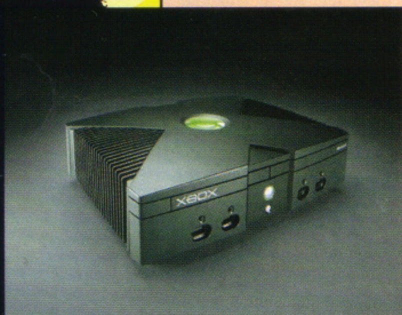




Razotkriven X-Box

Na sajmu digitalne zabave, po imenu CES, koji je početkom godine održan u SAD, u Las Vegasu, veliki Microsoft oličen simpatičnim osmehom i cvikerima gazda Gatesa lično, razotkrio je svetu čudo, kojim planira da zavlada i tržištem konzola - konačno je javno prikazan X-Box, i to ne demoi i igre (naravno, bilo je i toga), već i sama konzola! (MT)

Dizajn X-Box-a



Prvo što je bilo uočljivo je da je dizajn daleko ispod očekivanog, mada je bilo reportera kojima se svideo. U svakom slučaju, ni traga od simpatičnog, debelog X - mada smo svi znali da je debelo X bila samo promotivna slika, ipak smo u dubini duše očekivali da će X-Box biti bar malo sličan tome. Ali, originalnosti u dizajnu ni traga. Što se kontorlera tiče, većina ljudi baš ne vrišti od zadovoljstva zbog kontorolera, koji je neka mešavina Seginih matorih kontrolera (za Megadrive ili Saturn) i fejzera iz Zvezdanih staza. Ipak, tu je analogni džojstik, a bogami i celih šest dugmića s gornje strane, kao na automatima. Funkcionalno, ali traljavo dizajnirano. Uostalom, evo slika, pa procenite sami. (MT)

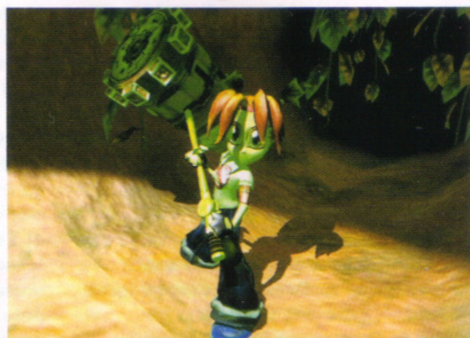


Reč tvorca

Bill Gates je lično prikazao X-Box svetu. "X-Box je budućnost video igara. Svojom novatorskom tehnologijom i neverovatnim grafičkim mogućnostima, X-Box će još godinama postavljati standarde", rekao je Gates? (MT)



X-Box igre



Zvaničnici iz Microsofta su nam pružili na uvid i spisak od oko 200 izdavača koji su se obavezali da proizvode igre za X-Box. Činjenica je da su većina igara planiranih za prvu godinu postojanja X-kutije, samo portovi i X varijante već postojećih hitova sa drugih konzola i sa PC-a, ali hej... bar će biti puno dobrih igara. Ipak, ne smemo zaboraviti i tzv. "first party developere", tj. kompanije koje prave naslove ekskluzivno za X-Box, a to su Bungie s igrom Halo, Oddword Inhabitants sa novom Odisejom (Munch's Oddisey), kao i Argonaut sa igrom Malice, zasnovanom na grafičkim rešenjima upotrebljenim u filmu Toy Story. Izgleda da manjka kvaliteta neće biti. Ali, da li je X-box toliko kvalitetan sistem kao što Microsoft tvrdi? (MT)

Sistem X-Box-a

Bacam kamenje na.. Microsoft zbog "zaključanog" DVD uređaja, ali sve ostalo zvuči moćno. X-box se može pohvaliti sa:

- Četiri porta za kontrolere i druge periferije, kao što su razni volani i mikrofoni. Posebna vrsta USB priključka (ma kako to paradoksalno zvučalo, pošto bi USB trebalo da bude UNIVERZALNI standardni priključak) znači da izgleda nećete moći da utaknete bilo koju tastaturu ili miša u X-Box, već samo POSEBNE (koji će verovatno imati X na sebi), ali to vam je industrija...
- Tu je i mrežni port, tj. X-Box poseduje ugrađene mrežne mogućnosti, kao i ugrađen "broadband" pristup Internetu, što je mač sa dve oštrice - lepo je što ne moramo da dokupimo modem, ali "broadband" znači da na Mrežu preko X-Box-a ne mogu da se kače ljudi koji nemaju barem ISDN telefonsku liniju.
- Grafički procesor će biti čedo kompanije NVIDIA, koje se jedini još uvek čuva u relativnoj tajnosti. Zli jezici kažu da je to zato što još nije ni napravljen...
- Tu je i najjači procesor koji je do sada predviđen za konzolu - Intel na 733 MHz.
- X-Box je takođe, za sada jedina konzola koja će imati i hard disk od 8 GB. (MT)

vesti



Za X-box nema granica



Kako se već neko vreme šuška u dobro obaveštenim krugovima, DVD čitač na Microsoftovoj novootkrivenoj konzoli će bez frke prihvatati DVDiskove iz svih regiona, tj. biće, što se u narodu kaže "ridžn-fri"! To bi značilo raj za pirate, kao i za nas, finansijski ne tako dobrostojeće igrače. U teoriji, mogli biste da kupite bilo koju varijantu X-Boxa, (evropsku, američku ili japansku) i da na njoj igrate igru za bilo koje od ta tri tržišta. Problem, i to dvostruki, nastupa kada poželite (a poželećete) da pogledate film ili odslušate muzički DVD na X-Boxu... naime, izgleda da će DVD čitač na X-Boxu biti "zaključan" (nećete moći da ga koristite) dok ne kupite "obligatni" daljinski upravljač! No, postoji još jedan problemčić u vezi s X-kutijom - da li treba očekivati da će filmska i muzička industrija (koje su, za sada, ipak jače od industije digitalne zabave) mirno posmatrati kako im neko (makar to bio i veliki zli Microsoft) kvari pos'o? Ja, lično u to ne verujem. Možda je vaš omiljeni časopis uspeo da nađe razlog za bezobrazluk s daljinskim upravljačem - moguće je da prihodi od njega idu kao kompenzacija Holivudu za sav izgubljen novac, zbog činjenice da će X-box biti "region-free". (MT)

Kada dolazi X-Box?

Pa, pojavljivanje X-Boxa na tržištu je bilo planirano za jesen, i to simultano na sva tri velika tržišta - američkom, japanskom i evropskom. U međuvremenu su procurele informacije da neće baš sve ići po planu, te da će evropska premijera buti odložena za početak 2002. Sada se priča i o tome da bi i japanska premijera mogla da bude odložena....

Cijena? Kao i uvek, zavisi od lokacije. Očekuju se različite cene u Sjedinjenim Državama, Evropi i Japanu. Za sada postoje predviđanja o ceni u Americi. Na pitanje da li će X-Box koštati manje od PlayStationa 2 (koji je zvanično oko 300 USD), Robbie Bach, glavni za X-Box u Microsoftu je odgovorio: "A da li PS2 ima ugrađen modem i hard disk?". Zaključke izvucite sami. (MT)

Ko ima PS2...



IMAGE COURTESY OF FINALFANTASY.COM AND SQUARE PICTURES, INC.

... je prilično srećan čovek. Bar po mojim kriterijumima. U prošlom broju ste u vestima mogli pročitati o filmu Final Fantasy: The Spirits Within, čija se premijera u američkim i japanskim bioskopima očekuje na leto. E, pa g. Jun Aida, producent dotičnog filma je obnarodovao planove da se paralelno s premijerom na tržištu pojavi i specijalno izdanje filma, i to na DVD-u za PlayStation2! Ovo DVD izdanje biće verovatno prvo te vrste - filmski DVD, ali napravljen specijalno za PS2, tako da vam omogućava da interreagujete s filmom preko svoje konzole: moći ćete da menjate uglove kamere u filmu, kao i da zumirate, seckate scene i slično! E, a sada vest koja preliva čašu - izgleda da su ljudi iz novoformiranog filmskog ogranka kompanije Square toliko ubeđeni u uspeh ovog filma (pa dobro, i ja sam), da su se već pojavile vesti o nastavku! Rad na nastavku bi trebalo da započne ČIM se Final Fantasy: The Spirits Within pojavi u bioskopima. (MT)

Najzad surfovanje na PS2

Napokon Internet browser koji će omogućiti svim vlasnicima PS2 (i modema, naravno) da pomoću svoje konzole krstare po Mreži. Ljudi iz kompanije Ergosoft, koja je ovaj program napravila i nazvala ga EGBrowser, kažu da će osim svoje osnovne funkcije, EGBrowser omogućiti svim vlasnicima PlayStationa 2 da komuniciraju elektronskom poštom (što je otprilike kao kad za posebnost nekog modela kola ističete činjenicu da ima automatsko menjanje - što je krajnje uobičajena stvar) kao i da slušaju muziku u MP3 formatu (što je već nešto). Program će vam omogućavati da koristite memorijsku karticu od 8MB kao neku vrstu keš-memorije, a bogami i da na nju snimate MP3 muziku i sadržine vama zanimljivih Web lokacija. Tužna vest (kakva bi to vest bila bez tužnog dela) je da će EGBrowser do daljnjeg biti dostupan samo u Japanu. (MT)

Nikad dovoljno PS2

Sony je objavio da planira da se smiluje i da udovolji nama, jadnim potrošačima, te da će u sledeća tri meseca proizvodnja PlayStation 2 konzola biti ni manje ni više nego duplirana! Da vas podsetimo (iako se to kod nas nije osetilo) da je svetska premijera zle crne konzole bila manje nego uspešna, ako se pitaju kupci - zbog nedostatka konzola, koji je uglavnom bio izazvan nedostatkom grafičkih procesora Emotion Engine (Microsofte, slušaš li?). No, Sony je rešio da ispravi ovo zlo koje milionima dobre dece širom sveta onemogućava miran san, i da poveća proizvodnju na 2 miliona konzola mesečno! S obzirom da je originalni (pre nego što je prodaja uopšte počela) Sonyjev plan bio da se proizvodi oko 1,4 miliona konzola mesečno, a ni to nisu uspeli da ispune, mnogi se opravdano pitaju kako će ispuniti ove još ambicioznije proizvodne ciljeve. Ipak, činjenica da će od kraja ove godine Sony morati da računa i na takve konkurente kao što su X-Box i Gamecube, možda će ih to dodatno motivisati da više ne nerviraju kupce... (MT)



Najprodavanija igra za PlayStation ikada



Najprodavanija igra za konzole u Japanu je Enixov novi hit, RPG igra Dragon Quest VII. Popularnost ove igre je prevazišla sva očekivanja, s obzirom da je Dragon Quest VII do sada (od avgusta 2000, kada se pojavio) prodat u preko četiri miliona primeraka, što je čini najprodavanijim naslovom za Sony PlayStation ikada! Čak ni veliki Final Fantasy VII, VIII i IX nisu doživeli ovoliku prodaju. Mi za sada možemo samo da fantaziramo o razlozima ovolike popularnosti i o kvalitetu ove igre, s obzirom da se i pored svega još uvek ne najavljuje verzija Dragon Questa VII na engleskom jeziku. Nadajmo se da će se Enix smilovati i shvatiti da je ovakav uspeh u Japanu dovoljan znak da će igra biti popularna i drugde. Tako će i ostali RPG fanatici širom sveta moći da vide oko čega se nadigla tolika prašina. (MT)

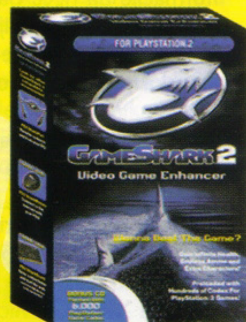
Ništa od Segatenda!

Sećate se glasina s kraja prošle godine da je Nintendo u pregovorima sa Segom, u cilju kupovine kompletne Sega korporacije? Ova vest je izvorno potekla iz uglednih američkih novina New York Times, koji je izvestio da je Nintendo navodno ponudio Segi dve milijarde dolara za ovu akviziciju. Iako je neosporna činjenica da je Sega još uvek u poprilično krizi, malo ko je poverovao da je moguće "udruživanje" ova dva najljuća konkurenta. E, da znate da su i Sega i Nintendo bili veoma brzi da ovu vest demantuju. Dok je Nintendo bio kratak i jasan u svom demantiju ("Ne. Ne kupujemo Segu."), Shunuchu Nakamura, izvršni potpredsednik korporacije je mnogo energičnije demantovao celu priču, što je i razumljivo, s obzirom da je Sega ovom vešću bila mnogo više oštećena. Nakamura je u svom demantiju optužio New York Times za izazivanje pada akcija i Sege i Nintenda, kao i za unošenje zabune među akcionare ovih dveju kompanija, što je stvorilo dodatne (u ovom trenutku definitivno nepotrebne i suvišne) probleme Segi. Možda je u pitanju bila smišljena akcija da se dodatno destabilizuje ionako poljuljana Sega? Možda iza svega stoji Microsoft? (MT)

GameShark za PS2

GameShark je dodatak za PlayStation koji kod nas nije baš popularan (iz opravdanih razloga - nikom se kod nas ne isplati da ga uvozi), tako da možda niste upućeni šta je to kog vraga. GameShark je periferni dodatak koji se kači na PlayStation i služi za otkrivanje šifara i varanja, kao i tajnih delova u igrama. Kada kupite GameShark, uz njega dobijate i disk sa više od 2000 šifara za najpopularnije igre za PlayStation! Šta mislite, kao popunjavamo onih poslednjih 5-6 strana u časopisu... (PST! Ne otkrivaj poslovne tajne čitaocima! - Prim.Ur.)

Kompanija Interact, proizvođač GameSharka, najavila je GameShark2, za PlayStation2 (logično). GameShark 2 će takođe stizati uz disk s varanjima za PS 1, ali ljudi iz Interacta se mudro pravdaju činjenicom da tako održavaju kompatibilnost između stare i nove konzole. GameShark se u Sjedinjenim Državama prodaje za oko 50 USD. (MT)



Mobilni Game Boy Color

Šta ovaj priča? Normalno da je Game Boy Color mobilan! Razlog za ovakav naslov vesti je činjenica da kompanija Nintendo planira da na tržište izbaci adapter koji će omogućiti vlasnicima Game Boy Color konzola da se povežu s mobilnim telefonima i preko mobilnih telefona. Kakve će vam sve mogućnosti ovakvo povezivanje pružiti, ni mi sami još uvek ne znamo. Ovaj adapter će u Japanu moći da se kupi i zajedno s mobilnim telefonom, kao i u ekspoziturama kompanije KDDI koja se inače bavi mobilnom telefonijom. Ovakav način distribucije cilja na učenike srednjih i osnovnih škola u Japanu, nudeći im na istom mestu dve stvari bez kojih ni jedan mali Japanac ne može - moblni telefon i Game Boy! (MT)

Najbolje u 2000. (po Japancima)

Japanski časopis Famitsu je "biblija" sveta digitalne zabave, tačnije igara za konzole. Ovaj renomirani časopis je svoj ugled stekao kako odličnim vezama s proizvođačima i distributerima, tako i nenadmašnim kvalitetom svojih prikaza igara. Sistem ocenjivanja igara koji se primenjuje u časopisu Famitsu je sledeći; svaku igru prikazuju i ocenjuju po četiri prekaljena i iskusna autora, specijalisti za žanr kojem igra pripada. Ocene su od 1 do 10, tako da je 40 najveća zbirna ocena koju neka igra u časopisu Famitsu može da dobije. Svaka igra koja dobije preko 35 poena dobija platinastu nagradu (postoje još i zlatna i srebrna) časopisa Famitsu, a s obzirom da su je četiri poznavaoca ocenili kao odličnu, možete se prilično bezbrižno osloniti na njihovu procenu. Tokom 2000. godine, samo petnaest naslova je uspelo da se izbori za prestižno platinsato odlikovanje časopisa Famitsu. Želite li da čujete koje su to tri igre, po Japancima, najbolje u 2000. godini? Naravno da želite.

Na vrhu liste je Squareov RPG Vagrant Story, sa perfektnih 40 poena! Dragon Quest VII je takođe zaslužio savršenu ocenu. (Šmrc. Hoće li je Enix ikada prevesti na engleski?) Odamh iza njih sledi još jedan RPG - Final Fantasy IX, sa 38 poena. Zanimljivo je da su sve tri po Famitsuu najbolje igre u prošloj godini RPG-ovi, i to sva tri za PlayStation! Odmah iza njih je Tekken Tag Tournament za PS2, takođe sa 38 poena. (MT)



OUTER SPACE
MILLENIUM
HALO



Najbolje i

U prošlom broju smo vam predložili igre za koje smo mislili da su obeležile prošlu godinu. Vi ste glasali za svoje omiljene i ovo su igre koje su osvojile najviše vaših glasova. Da li je tu bilo nekih iznenađenja ili ne pogledajte sami.

PLATFORME

1. Rayman 2: The Great Escape (PSX)



Sudeći po broju glasova, najigranija platforma ove godine je Rayman II. Gotivni čovečuljak koji ne poseduje vezu između svojih ekstremiteta, pobrao je sve simpatije naših dragih čitalaca, a da li uopšte možemo da ih krivimo? Još od kako se prvi put pojavio svi su ga voleli, pa je ovako nešto bilo i očekivano. Hteo bih još jednom da pozdravim brata Ray-a i da mu poželim sve najbolje u već načetom milenijumu.



2. Spyro 3: Year Of the Dragon (PSX)
3. Bugs Bunny & Taz Time Buster (PSX)
4. 102 Dalmatians (PSX)
5. Donkey Kong 64 (N64)

AKCIJE

1. Syphon Filter 2 (PSX)



Kada je ovaj žanr u pitanju, mnogi od vas su se "glasno i jasno" opredelili za Syphon Filter 2, što me je posebno ganulo. Mislim on je stvarno divan, crn i mišićav, nosi velike prangije i iskreno da priznam, ja ću biti isti taki' jednog dana kada porastem i možda se uozbiljim. U međuvremenu, trudite se da ne istripujete da ste vi on, jer će to prouzrokovati ozbiljne materijalne troškove po vaše roditelje i njihov nameštaj.



2. Spiderman (PSX)
3. Tenchu 2 (PSX)
4. Medal Of Honor-Underground (PSX)
5. Quake III Arena (DC)

SPORT

1. ISS Pro Evolution (PSX)



Ja lično smatram da nije postojala sumnja kada je ovaj žanr u pitanju, a tome svedoči i jedna veoma opasna pojava u modernom društvu. Naime, svaki put kada zakoračim u jedan od lokalnih Sony klubova, od 5 telija, na makar 4 (ili svih 5) se vrti ISS Pro Evolution. To može ozbiljno da ugrozi čovečije društvo ovakvo kakvo ga danas poznajemo, a meni ne preostaje ništa drugo nego da i sam "oprljim" jednu partiju sa starijim batom.

2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Virtua Tennis (DC)
4. NBA 2K1 (DC)
5. NHL 2001 (PS2)

TUČA

1. Tekken Tag Tournament (PS2)



"Najpeglanija" tuča ovih podneblja je definitivno Tekken Tag Tournament, što zbog vas, što zbog mene lično. Moram priznati da u slučaju da se to nije izglasalo demokratski, lično bih došao da iskoristim svoje glasačko pravo 1117 puta i time mu obezbedim prevlast nad ostalim igrama ovog žanra. Nije da je igra sama po sebi savršenstvo, više je kao neviđeni uspeh, bahanalija nadnaravnih proporcija i generalno nenadmašna. Čestitamo srećnim dobitnicima DJ Dekijevog Kešolovca.

1. Tekken Tag Tournament (PS2)
2. Gekido (PSX)
3. Soul Calibur (DC)
4. Dead Or Alive 2 (PS2)
5. Ultimate Fighting Champ. (PSX)



gre 2000.

FRP/RPG

1. Final Fantasy IX (PSX)



Moje čedo.. Šmrc, kako da ne budem ponosan, jes' da sam ga samo opisivao, ali mi se sada čini kao da sam bio deo programerskog tima. Fantasy IX nas u najmanju ruku, vraća u srednjevekovni trip igre, bez cyber-punk trikova kao u prethodniku. Jedna od najvećih (što po priči, što po broju diskova), najlepše animiranih i najlepših bajki sadašnjice, upakovanih u interaktivno izdanje. Šta drugo nego svima da se zahvalim na izboru i kažem: "Divni ste, sve vas obožavam!".



2. Legend Of Dragoon (PSX)
3. Chrono Cross (PSX)
4. Legend Of Mana (PSX)
5. Zelda: Legend Of Majora's Mask (N64)

VOŽNJA



1. Driver 2 (PSX)

Možda u stvari ne pripada isključivo jednom žanru, ali svakako je prevashodno vožnja, ovogodišnji "zlatni volan" ide u ruke igre Driver 2. Nakon prvog dela koji je bio jedna od najboljih i najtraženijih igara, nastavak se pojavio donoseći sve što su programeri obećavali (za divno čudo), pa nije ni toliko zaprepašćenje što "volan" dajete baš njemu. Čestitam na izboru.

2. Gran Turismo 2 (PSX)
3. Colin McRae Rally 2.0 (PSX)
4. Metropolis Street Racer (DC)
5. Ridge Racer V (PS2)

AVANTURE



1. Tomb Raider Chronicles (PSX/DC)

Čini se da se još dugo vremena neće naći žena koja će naći veći broj obožavaoca, što zbog same igre, što zbog njenih (oho-ho) dimenzija i atraktivnog izgleda. Na žalost, morali smo da kažemo "Slava joj!", shvatajuci da ona (na žalost) mozda više neće biti sa nama, osim ako programeri ne uspeju da je povrate u život na verodostojan, realan i nadasve zanimljiv način. Zlatno "telo" svih igara - Lara Croft i Tomb Raider Chronicles.



2. Fear Effect (PSX)
3. Parasite Eve 2 (PSX)
4. Perfect Dark (N64)
5. Sword Of Berserk (DC)

NAJBOLJI INTRO

1. Driver 2 (PSX)



Gospođe i gospodo, imamo čast da vam predstavimo najbolji intro 2000., koji je izabran ne zahvaljujući vašim glasovima, već mojom nevereovatnom upornošću i ubeđivanjem ostalog dela redakcije. Hvala na pažnji. Živeli.

2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. 007 World Is Not Enough (PSX)
4. Dinasty Warrior (PS2)
5. Metropolis Street Racer (DC)

STRATEGIJA/SIM.

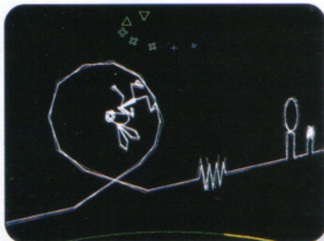
1. Kessen (PS2)

Drugarice i drugovi, braćo i sabraćo, sestre, žene, majke, prijatelji (buran aplauz)... Čast mi je da vam pročitam koja je to igra, dovraga, osvojila ovogodišnju nagradu, premiju, masažu i saunu na našem atraktivnom proglašenju... Samo momenat da raščvrljim kuverat... (šuškanje i cepanje, ko da svinja cepa ćebe)... Da, da,da, baš i upravo kao što smo očekivali... KESSEN NA PS2!!!! Pare dajte meni, a igri nagradu i priznanje, hvala vam još jednom.

2. World Theme Park (PSX)
3. Premier Manager 2000 (PSX)
4. Railroad Tycoon (PSX)
5. LMA Manager (PSX)



NIJE PO JUS-u



1. Vib Ribbon (PSX)

Samo naš magazin ima specijalnu čast da daje nagradu za ovaj žanr, koji sami smislismo, realizovasmo i podržasmo. Tako, ovoga puta, zahvaljujući našim malim čitateljima, moramo da se pohvalimo "Zlatnim Jusom", igrom koja nema grafiku, radnju, zaplet i rasplet, već gomilu linija koje se kreću kao blesave - Vib Ribbon. Zahvaljujemo čitaocima na izboru, Miljanu koji je otkrio ovo "suvo zlato" i uredniku koji nam je isprao mozak karakterističnim melodijama.



2. Bishi Bashi Special (PSX)
3. Space Chanel 5 (DC)
4. Mr. Driller (PSX/DC)
5. Jet Grind Radio (DC)

NAJBOLJA MUZIKA



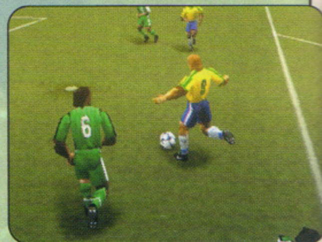
1. Driver 2 (PSX)

Iako je konkurencija bila oštra, a prebrojavanje napeto, nismo bili iznenađeni zbog fenomenalne muzičke postave, predstave, dostave i sami kao da smo znali (da ne kažem naštelovali ili glasanje namestili), ali najbolja muzika je krasila igru Driver 2, kao što se svi na kraju i složismo (neki sami od sebe, a neki kada im je cev pištolja ulazila u nozdrvu). Igrajte, vozite, slušajte i uživajte!

2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX/DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. WipeOut SE (PSX)
5. Knockout Kings 2001 (PSX)

NAJVEĆI PROMAŠAJ

1. Ronaldo V Football (PSX)



Na moju posebnu radost, ja sam sam odgovoran za najlošiju igru milenijuma, veka, decenije, godine, lično sam je opisao i brutalno napljuvao (zaslužila je), a svi ste se sa tim jednoglasno složili, tako da vam sa ponosom mogu reci da je najgora škrbina, najlošija generalno i globalno, smehotresno jadna i otužno glupa, najljigavija igra Ronaldo (Robanlo) V Football. Daj neka neko više amputira cigi nogu, ne mogu više da ga gledam na terenu.

2. In Cold Blood (PSX)
3. Fighting Force 2 (PSX)
2. Ronaldo V Football (PSX)
4. Mortal Kombat Special Forces (PSX)
5. ISS Pro Evolution 2000 (PSX)

NAJBOLJA IGRA 2000.

DRIVER 2



Uzevši u obzir veliki broj glasova, nominacije iz više kategorija, scenario, gameplay i generalni utisak koji su igre ostavile na nas, morali smo da proverimo i vaše glasove (nije da igraju neku ulogu, ali čisto radi reda, da ne kažemo da se vi ovde ništa ne pitate). Nakon toga, morali smo da permanentno eliminišemo članove redakcije koji su se isticali baljezganjem i proglasimo Driver 2 kao najbolju. Svi srećni vlasnici neka uživaju, a ostali neka umru sami i napušteni od svih.





Ur(l)oš Tomić kaže:

Sačuvaj me bože, sto mu muka, hiljadu mu ražnjića i ćevapčića, svih mi bućkuriša pradede apotekara - kako napraviti izbor? Reći čoveku koji se bavi igrama "kaži jednu najbolju" je isto što i pitati napaljenog 16-ogodišnjaka "Koju bi ženu poželeo?"

Ali pošto po svom duhu više odgovaram drugom slučaju, a ne bih se nikada odlučio za JEDNU ženu, tako se ne bih odlučio ni za JEDNU igru. Od žena bih Anđelinu, Tajru i Niki, a od igara FF8, Dino Crisis2 i Sword of Berserk.

A zašto njih tri? Pa po mojoj proceni, kada bismo pomešali ove tri igre i malo pojednostavili sistem, dobili bismo jedno malo remek delo - akciju sa mnogo krvi i brutalnosti, statove i magije, zagonetke i veštine. Tako da ja ili ove tri kao jednu najbolju, ili ni jednu na svetu belom (isti je slučaj i sa ženama, samo vam neću reći koji deo od koje).



MegaMan X 5

Još jedan u nizu nastavaka Megamana koji je još uvek u 2D stilu, tera me da ozbiljno razmislim i zapitam se da li su programeri toliko bistri koliko se priča. Radnja se odvija u koloniji Eurasia, gde su došli zli roboti ili vanzemaljci ili možda čak i oba i na nekovnecionalan način svrgli narodnu vlast. Jedini spas je Enigma Particle Beam, enigmatično oružje koje može da razulari neprijatelje, pa se stoga Megaman I njegov drug Zero bacaju u akciju. Mnoštvo nivoa, specijalnih sposobnosti i zlikovaca svih boja, dimenzija i nacionalnosti očekuje sve koji misle da 2D platforme još nisu umrle. Igra kod nas stiže sredinom februara, ali iskreno sumnjam da će zadovoljiti široke narodne mase. Bilo kako bilo, uskoro ćete i sami moći da procenite. (UT)







NBA Hoopz

Za sredinu februara, kompanija Midway planira objavljivanje nove arkadne simulacije košarke. NBA Hoopz će, po svemu sudeći, biti pravi naslednik legendarnog NBA Jama, igre koja se godinama nalazila na vrhu top liste igara za arkadne mašine i kućne konzole. Utakmice će se odvijati po principu tri na tri, a svaki igrač će imati specifične osobine koje će demonstrirati na terenu. Od igre se očekuje da obiluje atraktivnim pokretima (pominje se cifra od preko 500 novih motion captured animacija) i sjajnom arkadnom atmosferom, koja će privući ljubitelje jednostavnih sportskih simulacija. Kao posebno iznenađenje pominju se mini-igre za uvežbavanje pokreta. (GJ)

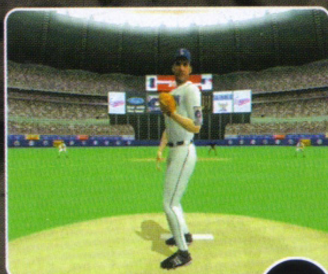




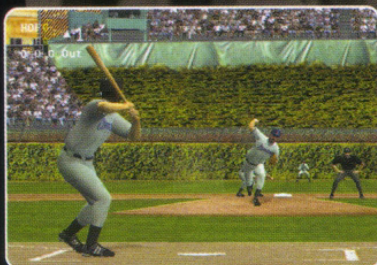


All Star Baseball 2002

Najavljivan kao najbolji (I jedini) bejzbol na PS2, možemo očekivati da će zadovoljiti kriterijume svih ljubitelja američkog nacionalnog sporta. Pored realno odrađenih igrača I 30 timova, obećano je da će svi igrači moći da se prepoznaju na terenu, isključivo zbog njihovog izgleda, a to će posebno doći do izražaja u opciji za kreaciju individualnih igrača. Materijal koji smo videli, stvarno izgleda sjajno (kao i sve ostalo vezano za PS2, osim, naravno cene), a grafika je više nego realna. Igra je najavljena za početak februara, tačnije drugi februar, prema tome možemo da očekujemo da će se kod nas pojaviti do početka marta. Živi bili pa ubili. (UT)







Dragon's Lair 3D

Originalni Dragon's Lair ostao je zabeležen kao prva igra koja je koristila laserski disk za smeštanje velike količine podataka. Tokom šest godina (od 1983. do 1989., kada je prebačen na Amiga računare) ovaj interaktivni animirani film, rađen u studiju Dona Blutha, inkasirao je fantastičnih 1.3 miliona dolara. Zato je razumljivo uzbuđenje oko nastavka ove igre, koji će se pojaviti na PC računarima ovoga proleća. Dragon's Lair 3D se najavljuje kao dostojan naslednik legende, u kome ćemo se nauživati gledajući božanstvene prizore, slušajući upečatljive zvučne efekte i upravljajući Dirkom mnogo neposrednije nego ranije. Nestrpljivo očekujemo objavljivanje finalne verzije, za koju momci iz Blue Bytea tvrde da će se pojaviti "na vreme". (GJ)







Dinosaur Planet




Nova avanturistička igra proslavljenog studija Rare biće impresivna u svakom pogledu. Glavni protagonisti igre su Sabre i Krystal, heroji koji će se uhvatiti u koštac sa iskonskim zlom koje preti da razori Vasionu. Ah, da, biće tu i dobrih starih dinosaurusa, čija uloga nam još uvek nije sasvim jasna. Igru će krasiti fenomenalna grafika i animacija, a na pitanje kada će se pojaviti u prodaji ne možemo vam dati precizan odgovor. Prema nekim tumačenjima, Dinosaur Planet će biti poslednja Nintendova igra za N64, s obzirom na sve oštriju konkurenciju i beskrupuloznu "krljačinu" koja vlada na globalnom tržištu konzola. Sa žaljenjem moramo da konstatujemo da se N64 polako gasi i definitivno nestaje s tržišta. Šteta, ali tako stoje stvari u ovoj grani elektronske industrije. (GJ)




Darkstone




Nakon Diabla koji je uveo sasvim novi princip igranja RPG igara na PC-u, normalno je bilo i očekivano, da će se pojaviti određeni broj klonova. Darkstone je bio jedan od njih, ali ne možemo baš reći da je u pitanju klon. Mnogi igrači su bili zadovoljni njenom pojavom i generalnom idejom, jer je igru krasio odličan sistem questova i jednostavan sistem kontrola, pa se samo moglo očekivati da će igra zaživeti i na konzolama. Nakon velikog uspeha Diabla na PS-u, programeri su odlučili da još jednom izađu u susret poklonicima ovog žanra. Pošto je u pitanju konverzija, precizan datum izlaženja u Kanadi i Americi je 10. februar, pa je samo pitanje dana kada će ova sjajna igra doći kod nas. (UT)



Dreamland Chronicles: Freedom Ridge




Kada je u pitanju PS2, možemo očekivati samo najbolje, pa je tako i ovoga puta. Igru krasi izvakana priča, rasa vanzemaljaca dolazi i kolonizuje zemlju u neposrednoj budućnosti, ali se negde rađa pokret otpora, koji će se boriti za slobodu. Radnja je smeštena u 2003. godini i trebalo bi da bude strategija, u kojoj ćete moći da gradite baze na mapi i na prepad napadate vanzemaljsku rasu Sauran, koju morate izdominirati kako bi povratili slobodu stanovnicima Zemlje. Ceo princip igranja je baziran na igri X-Com, a obećano je da će posedovati jednostavnost i adiktivnost prvog dela ovog serijala. Igra bi trebalo da bude završena tokom godine. (UT)




Outtrigger




Nova hard-core pucačina za DC trebalo bi da se na našem tržištu konačno pojavi do kraja ovog meseca. Outtrigger je sočna igra, nabijena akcijom i ukrašena izrazito koloritnom grafikom, za koju se tvrdi da će nadmašiti sva dosadašnja FPS izdanja za ovu platformu (Quake, Rogue Spear i druge). Od značaja je i to što se Outtrigger od početka radi samo za DC, tj. nije konverzija s PC računara. Iako se radi o čistokrvnoj FPS akciji, postojaće i režim s izvođenjem iz trećeg lica. Oružja će biti jedan od jačih aduta Outtriggera, s obzirom da se pominju neke pucaljke, kakve do sada nismo videli u igrama ovog tipa. Dok ovo čitate, Outtrigger se možda već nalazi na policama domaćih dobavljača. Proverite. (GJ)







Kessen 2



Još uvek u nestrpljenju očekujemo dolazak igre koja će biti jedna od najboljih strategija za PS2. Kessen i programerski tim Koei-ja obećavaju do sada neviđenu akciju i animacije. Pored unapređene grafike i mnoštva magija, unapređen je i neprijateljski AI, a ima još i sijaset malih poboljšanja u odnosu na prethodnika. Igra bi trebalo da se pojavi na tržištu početkom jeseni 2001, pa samo možemo očekivati njen dolazak i nadati se da će sve biti kako je i obećato. Iskreno, u najmanju ruku očekujem savršenstvo, ali sudeći po onome šta sam video, možda nije savršenstvo, ali je u neposrednoj blizini. Videćemo. (UT)



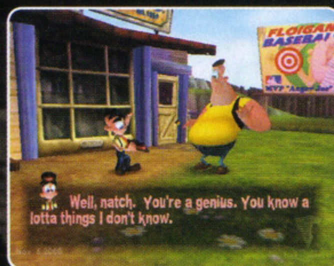




Floigan Brothers



Rad na igri Floigan Brothers, Sega je započela pre nego što se Dreamcast pojavio na američkom tržištu, a rana demo verzija predstavljena je još 1999. godine. Od tada do danas mnogo toga je dorađeno, doterano, našminkano i "frizirano", ali se još uvek ne zna tačan datum izlaska ove simpatične 3D arkadne avanture. Igrač će naizmenično kontrolisati Hoiglea i njegovog moronskog brata Moiglea, koji treba da sačuvaju svet od zlog naučnika tako što će rešavati zagonetke, pronalaziti predmete, gaziti raznorazne karakondžule... Floigan Brothers će se od sličnih igara razlikovati po specifičnom odnosu između likova, gde pametniji brat navodi glupljeg da ispunjava određene zadatke (Moigle će se razbesneti kada ga Hoigle uvredi ili se obradovati ako mu ovaj pokloni neku sitnicu). Biće to, u svakom slučaju, uvrnuta igra kontradiktornosti u kojoj ćemo uživati. (GJ)



MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX



Ekstremni sportovi su sve više zastupljeni na PS-u, pa su se programeri koji su odgovorni za MTV naslove još jednom bacili na posao. Pored unapređene grafike i mnoštva poznatih imena, možete očekivati i najatraktivnije vratolomije, opake figure i trikove, lomove, uganuća, bolničare... Igra je nešto poput odgovora na BMX koji je skoro izašao - Dave Mirra, sa razlikom što su likovi veći, a teksture malo kockastije. Bilo kako bilo, još nismo u potpunosti zadovoljni fizikom u igri, malo je preterano izvesti ONAKVE figure i pokrete bez ozbiljnijih posledica po centralni nervni sistem ili kičmenu moždinu, ali i programeri su ipak ljudi, i njima je nekad dozvoljeno da greše. Igra će biti gotova do isteka prve četvrtine 2001. (UT)



Gangsters 2



Originalni Gangsters zapamćen je kao igra sa mnogo potencijala koji, na žalost, nisu iskorišćeni na odgovarajući način. Za drugi deo igre programeri tvrde da će ispraviti sve nedostatke i u mnogome proširiti originalni koncept. Igrač će dobiti ulogu izvesnog Joeya Banea, "gangstera-pripravnika" koji u surovom svetu podzemlja treba da rasvetli ubistvo svog oca i obavi krvnu osvetu. To će moći da učini tek kada završi dvadesetak scenarija i isto toliko gradova. Gradovi će se razlikovati po veličini i raspoloživim objektima, a u jedno vreme igrač će moći da kontroliše najviše 40 mafijaša, što će umanjiti mogućnost zbunjivanja. U mrežnoj varijanti igru će moći da "ljušti" osam igrača. Gangsters 2 se očekuje ovog proleća. (GJ)



G-Surfers



Evo jedne fenomenalne trke koja će zapaliti sve igrače koji vole nezamislivu brzinu, realne terene i poseduju PS2. Blade Interactive još uvek nije objavio ko će biti izdavač, ali kada smo videli kako će igra izgledati, to nas nije posebno zanimalo, više nas je zanimao datum izlaska. Naravno, datum izlaska još nije najavljen, čak nisu ni početne procene koliko će trebati da se igra završi. Koristeći satelitske sisteme, cela zemlja je reprodukovana topografski na terenima, tako da ćete moći da se iživljavate izvodeći lude figure umobolnim brzinama (do 4000 milja na sat) tik iznad Golden Gate mosta u San Francisku, nadlećući Ajfelov toranj ili zakucavajući se u Alpske planine, vozeći futurističke bolide i atraktivne letelice gde god vi poželite. Ostaje nam samo da sačekamo datum izlaska i da se nadamo da će što pre doći.

(UT)



Blade of Darkness



Kombinacija FRP i akciono-avanturističke igre jedan je od najčešće korišćenih recepata, kada su PC igre u pitanju. Blade of Darkness iz Codemastersa trebalo bi da ovaj kocept proširi s nešto više akcionih elemenata. Ipak, najviše pažnje programeri polažu na tehničke karakteristike, grafiku u prvom redu. Igra će imati realtime svetlosne efekte (uključujući dinamičko senčenje), impresivne animacije osmišljene do najsitinijih detalja (otkidanje udova i drugi krvavi prizori) i jedinstven borbeni sistem koji podseća na 3D borilačke igre. Ističu se još i napredan AI protivnika, širok izbor oružja i mnogo bolja atmosfera nego u Runeu, nedavno objavljenoj igri slične konstrukcije. Blade of Darkness se u prodaji očekuje tokom prvog tromesečja ove godine.

(GJ)





Max Steel: Covert Operations



Na GBC konzoli uskoro će se pojaviti priča o genetski izmenjenom dečaku, koji predstavlja strah i trepet za sve zloće širom sveta. Max Steel: Covert Operations je klasična platformska pucačina u kojoj se mlađani Max probija kroz obezbeđenje zloglasne organizacije D.R.E.A.D., ne bi li uklonio pretnju koju ona predstavlja za svetski mir. Sve u svemu, biće tu mnoštvo dodataka, specijalnih poboljšanja, odela sa specijalnim osobinama (za letenje, bolje skakanje, ronjenje i slično), kao i armije karakondžula koje treba zbrisati s lica Zemlje. Princip igranja i upravljanje biće krajnje jednostavni, tako da će sve biti u službi akcije i dobre zabave. Jednostavno, biće to Metal Gear Solid s manje šunjanja i više sakupljanja.

(GJ)



Oni



Dok vi budete čitali ovaj tekst, ova fenomenalna igra će vam već možda biti dostupna. Zakazan datum je 29. januar, pa je samo pitanje dana kada će ova odlična akcija postati dostupna svim srećnim korisnicima PS2 sistema. U igri ste u ulozi Konoko-a, pripadnika TCTF tima za borbu protiv svega i svačega, a igra je porjektovana tako da je maksimalizovana interakcija sa svim predmetima i likovima. Moguće je kombinovati I koristiti sve predmete i pokrete, skakati sa strane na stranu, koristeći neprijateljsko oružje i ispaljujući rafale u letu, dok municije ne zafali, a zatim preći na ruke i noge, brutalno se razračunavajući sa svima u neposrednoj blizini.

(UT)





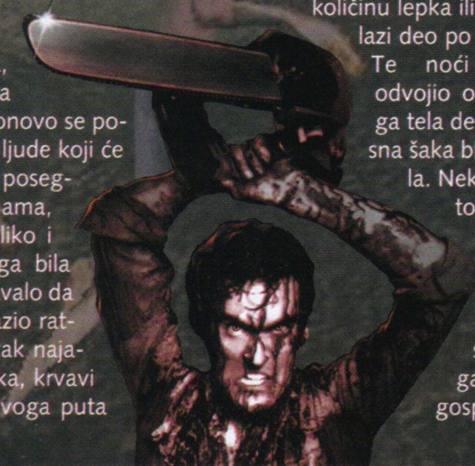
Uroš Tomić



EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

"... Ne znam odakle da krenem, ne zbog toga što sam malo "spor", nikada se nisam odlikovao nekom natprosečnom inteligencijom, ali nije u tome stvar. Ova priča je malo čudna, a ja sam njen deo samo nekih osam godina, dok sama priča i glavni predmet priče traju od kako je sveta i veka. "Necronomicon Ex Mortes", knjiga mrtvih, knjiga izvezena od ljudskog mesa i kože, pisana ljudskom krvlju. Niko ne zna njeno pravo poreklo i kada se tačno pojavila. U njoj su zapisani krvavi rituali, bajalice, drevna prokletstva, imena davno zaboravljenih demona, stvorenja koja su nekada sejala teror Zemljom i bili vladari ljudi, "Mračnjaci".
U praskozorje čovečanstva, knjizi se gubi svaki trag. Ona kao da nestaje, preleti eone i ponovo se pojavi niotkud, kao da sama traži ljude koji će rastvoriti njene crvene strane, posegnuti za njenim moćnim tajnama, osloboditi zlo koje je staro koliko i Zemlja. Nekoliko puta je knjiga bila otvarana, zlo se budilo i pokušavalo da nadvlada ljude, ali se uvek nalazio ratnik svetlosti, čovek čiji je dolazak najavljen od strane bogova i proroka, krvavi heroj u ovoj krvavoj bajci... Ovoga puta su bogovi izabrali mene. Moje ime je Esh, nekada davno, pre nekih osam godina sam poželeo da se malo izdvojim od sveta u društvu jedne otmene dame. Izabrali smo jednu kolibicu u šumi, stigli smo predveče srecni i zaljubljeni.
Te noći sam je ubio lopatom, koja mi je posle poslužila da je zakopam. Vratila se ponovo, samo što ovoga puta nije izgledala ni malo otmeno, po sjaju koji joj se video u očima, videlo se da je više gladna. Par sati kasnije sam je ponovo zakopao istom lopatom, samo sam se ovoga puta potrudio da više ne izlazi, a i ako bude tako nešto pokušala, moraće ili da prethodno nađe veliku količinu lepka ili da izlazi deo po deo.





Te noći sam odvojio od svoga tela desnu šaku. Da ja to nisam uradio, desna šaka bi satarom odvojila moju glavu od tela. Neka stara budala, neki "uvaženi" doktor je posle ko zna koliko godina traganja, uspeo da pronađe delove Nekronomikona i da ih prevede. Recitujući jednu bajalicu iz knjige, cela šuma je oživela, a svi pristupi kući su blokirani, niko nije mogao da je napusti. Ni on ni njegova gospođa nisu uspeli da pobegnu. Gospođu sam lično morao da ponovo otpratim u permanentnu horizontalu, njena ćerka je umrla pokušavajući da celu sumu protera kroz neki portal. Na moju nesreću, oduvala je i mene, i to u 12. vek.
Sećam se priče starog sveštenika o "ratniku koji dolazi sa neba" (još me boli kičma od udarca o zemlju), shvatio sam da moram ponovo da pronađem Nekronomikon i uništim Armiju mraka,



nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



koja je pretila celom bratstvu vitezova. Vrativši se nazad u svoje vreme, nekako sam uspeo da povratim svoj stari posao, našao sam i jednu devojku samo za mene, ali mori još nije bio kraj...

Nakon osam godina, jos uvek me muče košmarni snovi, devojka koja igra držeći svoju glavu u desnoj ruci, demoni koji jure kroz šumu, glasovi koje čujem u glavi. Moram da se vratim, moram da se vratim u kolibu i jednom za svagda uništim tu prokletu knjigu, da spasem samog sebe iz pakla koji traje predugo, već osam godina...".

Naravno, moram da se prisetim vremena kada još bejah čeljade, možda devet godina staro, a već opsednuto umobolnim hororima i svakojakim filmovima, koji su prebucani vulgarnim dijalozima, scenama i generalno okupirani seksom i bezumnim nasiljem (moram priznati da sam već sa 10 godina, Romerov film "Zora mrtvaca" odgledao najmanje 34 puta). Tada sam već odgledao prvi i najkrvaviji iz serijala "Zla smrt", a docnije i nastavak u kome glumi Brus Kempbel (Bruce Campbell), koji je glavni lik u ovoj odličnoj igri. Nastavak je imao živahni podnaslov (Mrtvi do zore), ali je bio do ekstrema različit od keca, koji je imao zabranu emitovanja u Americi 7 ili 9 godina. Treći nastavak, "Armija Mraka" je totalno izašla iz žanra, gotovo prelazeći u komediju sa elementima strave, ali, evo napokon i momenta kada se Zla smrt vraća u svoj žanr.

Survival horror avantura, sada već klasične RE "izvjedbe", sa ne tako teškim zagonetkama i mnoštvom monstruma za "upokojavanje". Drugim rečima, bezumna zabava, 4-6 sati maltretiranja nakaza i kreatura u jezivom okruženju, u mračnoj sobi, dok analogni kontroler iskače iz ruku od vibracija, koje prouzrokuje vaš interaktivni ljubimac. Milina...

Pošto ću preskočiti prvi film (sa kojim ova igra deli samo osnovnu zamisao, ali ne i glumačku postavu) i to samo iz obzira prema maloletnoj dečici koja čitaju ovaj časopis, odmah ću vam objasniti precizno čega tu ima... Paranoik dolazi u šumu, u pratnji devojke, tu nalaze magnetofon i počinju da slušaju. Matori baljezga o knjizi i demonima i počinje da recituje bajalicu za buđenje drevnog demona, a gledalac posmatra zlo koje se budi u celoj šumi. Devojka biva opsednuta i umire, vraća se, Esh je upokojava i osigurava se da se još koji put ne vrati. Njegova ruka biva opsednuta i on je odseca, a na njeno mesto stavlja motornu testeru. S vremena na vreme i sam biva opsednut, cima se levo desno po šumi i kući, bori se protiv demona, sakuplja papire Nekronomikona, još malo ubija i prangija. Cela šuma se budi, ćerka naučnika recituje bajalice i otvara portale, devojka umire, otvara se veliki portal i sve ih šiba u 12. vek. Armija mraka, iako je treći film, uopšte ne igra veliku ulogu u igri, pa ću i nju preskočiti, ali neću preskočiti da kažem da je celokupna scenografija iz filma APSOLUTNO AUTENTIČNA i da FENOMENALNO izgleda. Cela kuća i neposredna blizina su iste kao i u filmu i to skoro do u detalj (provereno i overeno), ali su dodate i još neke lokacije. koje se u filmovima ne daju ni naslutiti.





Drugim rečima, ako ste gledali drugi deo, ova igra će vam biti apsolutno poznata i dosta ćete brzo skapirati šta i kako treba da radite. Komande su jednostavne, možete da koristite dva oružja u isto vreme, jedno je permanentno i to je motorna testera (nasađena na ruku 'mesto šake), a u levoj možete da nosite dvoglavu sikiru, pištolj, dvocevku ili pušku. Motorna testera naravno može da se kresne, da se malo turira, da razdire utrobe i da se isključi. Ne morate ni preterano paziti na "čorbu" za testeru, jer igra pliva u benzinu (za razliku od SR Srbije). Pritiskom na trougao Esh će početi da vređa i provocira neprijatelje, a pošto nije sam u glavi, celu igru će mu se otimati cinični ili jednostavno bolesni komentari. Krug za akciju, R1 za trčanje...

Predmeti stoje zajedno u inventaru, a pored standardnih za oporavak i benzin, tu su i neki neobični, municija i ključni predmeti. Neobični predmeti su sendviči, džem, kobasice, vitamini itd. Pošto na samom početku imate i predmet koji pretvara pečurke u medicinu i gorivo, treba samo još da pronađete dva dokumenta koji će vam obezbediti znanje da iskoristite napravu.

Drugi deo vas vodi u Damask, u 730. godinu, gde je potrebno osloboditi jednog "švalera" iz zatvora, koji će pružati sve dalje instrukcije u cilju uspešnog okončanja igre.

Pošto vam prve pomoći nikad neće biti dovoljno, ima jedan trik koji pali s vremena na vreme: kada se riljate sa nekim neprijateljem, uključite testeru i sačekajte da je Esh zabode u utrobu. U tim momentima nemojte turirati testeru (iako pruža fenomenalan osećaj), već ga dokrajčite oružjem koje je u levoj ruci. Osim što ćete



Satara Jo(vić) kaže:

Konačno igra koja uspeva da konkuriše najboljima iz survival horor žanra. Filmovi po kojima je igra nastala su u samom vrhu ovog žanra, a i igra koja je pravljena uz pomoć autora filmova - režisera Sam Raimi-ja kao i glavnog glumca Bruce Campbell-a, koji je i glas glavnog junaka igre, je nezaboravno igračko iskustvo sa odličnom pričom, sjanom grafikom, perfektnim zvukom, ali ne baš sjajnim upravljanjem. Bez obzira, priča je glavni pokretač za igrače i oni će uživati, prvi put (od Silent Hill-a) posle dugo vremena

1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Evil Dead - Hail To The King
Izdavač: THQ
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Horor avantura



PlayStation

sačuvati po' litre benzina, postoje velike mogućnosti da dobijete veliku medicinu.
Neprijatelji su razni i mestimično raspadnuti, velike kreature koje iskaču iz zemlje, slepi "mišovi", zombiji i razni duhovi, na kraju i mračna strana Eshove ličnosti. Sve u poteri za ženom koja je dopratila Esha, izabranicom njegovog srca, koja je pošla za ludakom da mu pomogne da vida rane. Save pozicija je projektovana u obliku sanduka koji se pojavljuje na određenim lokacijama. On služi i kao "štek" kad se inventar prepuni, a pozicija može da se snimi samo uz pomoć "save tape"-a koji se nalazi tu i tamo.

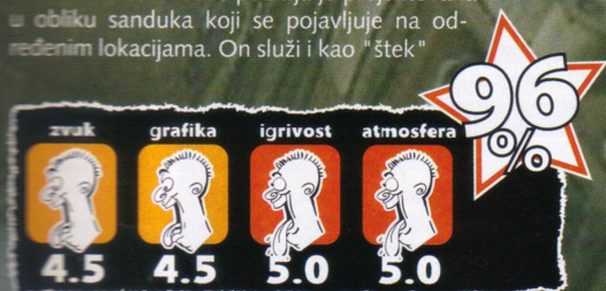




Grafika je dobra, neki kadrovi i perspektive su me apsolutno oduševili, ali zna se da je otprilike ovo neki maksimum. Jes' da nema mnogo muzike, ali su efekti odlični, realno i verno isprojektovani, delimično pokradeni iz filma. Sve ostalo je na najvišem nivou, tu i tamo po koji bag ali ništa strašno, malo pijano kretanje, ali to je više do Esha i njegove sakate noge (mučenika su odrali od batina u oba filma).



Što se tiče razlike između verzije za PS i SDC, moram priznati da nema APSOLUTNO NIKAKVE RAZLIKE, osim što je grafika za nijansu bolja, a upravljanje za nijansu lošije.
Još bih voleo da iskoristim priliku da pozdravim sve čitaoce i da im (uz malo zakašnjenje) čestitam Novu godinu, i ovu što je svi slave i ovu NAŠU, koju slavi samo najbolji narod na planeti.
Još bih želeo da pozdravim onaj deo redakcije iz Slovenije, svog kolegu Mihalja (Mikajla) i da dam objašnjenje a priori komentara za FF9... Priznajem da sam ekstremno lud i da bih pribegao spaljivanju, ali samospaljivanju nikako, a i šta treba očekivati od neozbiljnog čoveka, nego da juri leptirice po cvetnom polju (pa posle svinji redakcijski pod kaljavim cipelama), dok drugi sede i rade. Možda to nije neozbiljnost, možda je to samo nedostatak stručnosti i profesionalnosti, ali čitaće se koga je urednik morao da teši u ovom broju, prepuštajući mu igre, da ne bude tužan, da ne proliva velike, gorke suze na jastuku, maštajuci o "svom" tekstu za Final Fantasy 9.





Igor Simić

Tiger Woods PGA Tour 2001

EA Sports

1-4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

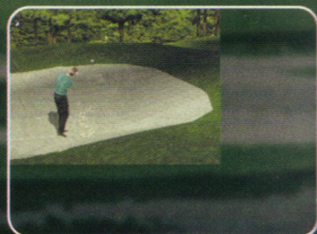
Ime: TW - PGA Torur 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Golf

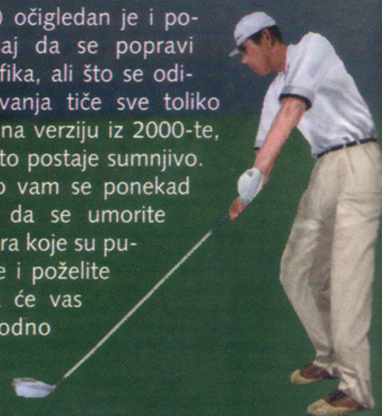
PlayStation

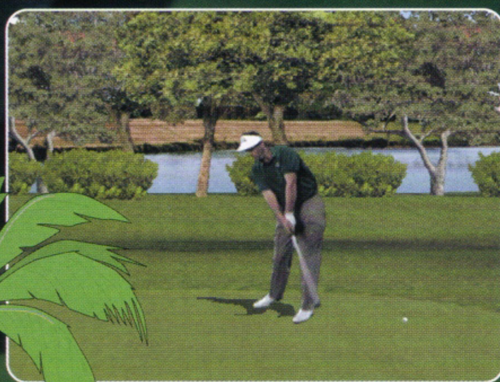
Sezona golfa nikada ne prestaje! Izjavio je svojevremeno petostruki šampion PGA Tour-a i živa legenda ovog sporta, Jack Nickolaus, i bio je u pravu. PGA turniri se igraju širom planete tokom skoro cele godine, a jedini "mrtvi" meseci su decembar i januar (krajem januara počinje sezona, velikim turnirom na Maui Island-u na Havajima). Da bi nam omogućili da i u toku ova dva meseca uživamo u čarolijama ovog sporta, EA Sports su "izbacili" najnoviji deo serijala Tiger Woods, kome su samo dodali brojku 2001. Osim izvanrednog tajminga (ipak je bez premca Euro 2000) i standardno visokog kvaliteta koji je upropašćen, sada već tradicionalnom "brljivošću", Tiger Woods nam u odnosu na svog prethodnika ne nudi gotovo ništa novo.



Početak (intro) je propraćen energičnom muzikom i pojavljivanjem zvezda ovog sporta (i ne pokazuje NIŠTA), a posle njega sledi sekvenca u kojoj Tiger Woods (Tigrova Šuma u prevodu ha, ha, ha) pokazuje svoje vrhunsko umeće, žonglirajući lopticu. Zatim sledi glavni meni koji je u stvari i jedino poboljšanje u odnosu na prethodni deo, u kome su modovi takmičenja Stroke (1-4 igrača), Skins nešto potpuno novo, što bi definitivno trebalo da probate, Tournament (1 igrač) i Match (2 igrača) i veliki broj kurseva koji su identični onima sa stvarnog PGA Tour-a. Osim ovog poboljšanja (koje je verovatno oduzelo veliki deo memorije) očigledan je i pokušaj da se popravi grafika, ali što se odigravanja tiče sve toliko liči na verziju iz 2000-te, da to postaje sumnjivo. Ako vam se ponekad desi da se umorite od energičnih igara koje su pune tempa i akcije i poželite dobru igru, koja će vas odmoriti, slobodno odaberite Tiger Woods i nećete se pokajati.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	3.5	4.0

73%

3,2,1 SMURF!



Miloš Marković





Pa da li je to moguće ljudi? U roku od samo dva dana stigle su dve igre, iz iste firme, sa istom tematikom i sličim izvođenjem. Jedina razlika je što se likovi razlikuju. Ova igra, čiji naslov sve govori, predstavlja još jedan pokušaj da se sa trona zbaci čuveni CTR. Međutim, igra po kvalitetu nikako ne može da se poredi sa gore pomenutom igrom. Naime, simpatični mali štrumpfovi su sagradili vozila za sebe i krenuli kroz šumu. Ali, Gargamel je ukrao jednog štrumpfa i odveo ga u svoj zamak. Sada svi ostali štrumpfovi kreću u spašavanje svog malog brata. Igra je namenjena isključivo mlađima od 6 godina. Sve je pojednostavljeno do maximuma, ali je igra izgubila na igrivosti. Postoje samo dve vrste oružja, tj. ona za pucanje napred i ona za pucanje u nazad.Takođe ni izbor staza nije prevelik. Naime, imate staze u šumi, staze izvan šume i staze u Gargamelovom dvorcu. Od toga svaka navedena lokacija ima po 4 staze, koje su raspoređene po nivou težine. Grafika je lepo urađena. Pozadine su crtane i prerenderovane, tako da se dobija utisak da gledate crtani film. Međutim, sam model vozila je loše urađen. Ivice su isuviše oštre, a pri tom ni poligoni nisu lepo uklopljeni. Muzika i zvuk su sasvim solidno odrađeni. Što se kontrola tiče, malo su preosetljive, međutim raspored komandi ja sasvim funkcionalan. Kada se sve sabere i oduzme, pomnoži i podeli, stiče se utisak nedorađenosti. Naravno, pošto je ovo igra za mlađe oni će sasvim sigurno uživati u ovoj kreaciji Infogramesa.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: 3,2,1 Smurf
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Trke



freestyle MOTOCROSS: McGrath vs. Pastrana

Igor Simić





Ponovo simulacija motokrosa, ako se prisetimo bilo je toga i u prošlim brojevima (kolega Đorđević je propisno "ispljuvao"), i ponovo je jako, jako, jako loša... Možda bi adekvatniji izraz bio Veoma nekvalitetna! Šta je to što me tera da iznesem ovakav sud o igri McGrath vs. Pastrana još na samom početku komentara? Pa... da počnemo - za početak možda će vam biti dovoljna činjenica da igra NEMA INTRO!!! Posle uvodne sekvence koja je svedena na natpis ACCLAIM u raznim bojama (šta im bi da stave svoje ime iza ovakvog promašaja?), uslediće glavni menu u kome su vam pored Options-a ponuđeni i modovi takmičenja, a to su- Time trial, Championship series, Multiplayer i Single event. Moram priznati da sam od igre u kojoj su potpisane veličine kakve su McGrath i Aurelio Pastrana i firma Acclaim očekivao mnogo, mnogo više ali prevario sam se (eto i meni se to dešava), jer u trenutku kada odaberete vrstu takmičenja u kome ćete učestvovati, pa sve do njegovog završetka proživljavaćete agoniju zvanu motokros. Ono što će ljubiteljima dobrih moto-trka prvo "zapasti za oko" je to da na početku u bilo kom modu takmičenja postoji izbor od samo 3 vrste motora. Agonija se nastavlja i kroz trku - grafika je blago rečeno loša, a igrivost je ugrožena bagovima na stazi i nepostojanjem slobode kretanja (mogli bi ponešto da nauče od Coolboarders-a). U toku vožnje moguće je izvoditi razne vrste trikova (Superman, Cliffhanger, Cordova, Can Can ...) koji uglavnom ničemu ne služe jer se NE BODUJU! Primetićete i muziku koja je naporna i nekvalitetna kao i činjenicu da su na dva prva mesta uvek (osim ako ste izuzetan antitalenat) Jimmy i Aurelio... Ako vas sve ovo nije dovoljno ubedilo u kvalitet ove igre probajte i sami, možda u svemu ovome i pronađete nešto simpatično.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: F.S. McGrath vs. Pastrana
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Moto trke





Mihailo Tešić

PERSONA 2
ETERNAL PUNISHMENT

U nizu RPG igara koje sa sve većom učestalošću stižu iz Japana, teško je izdvojiti naslove koji su po nečemu posebni. Sve više RPG-ova ima slične glavne junake (sa šiljatom kosom i velikim mačevima, ha), a činjenica da svaki RPG mora da ima neki svoj originalni sistem magije, više znači sličnost nego različitost.

U sred svega toga stigla nam je Persona 2. Bez rezerve mogu reći da je ova igra posebna u RPG žanru, i to na nekoliko dobrih i par loših načina. Ali, prvo nešto osnovnih podataka...

Persona 2: Eternal Punishment je u stvari drugi deo drugog dela Persona sage... Zvuči zbunjujuće, ali je u suštini veoma jednostavno - Persona 2 je treća igra u serijalu, dok je druga igra, po imenu Persona 2: Innocent Sin izašla 1999 u Japanu. Personu 2: Eternal Punishment možete igrati bez obzira na tu rupu u vašem poznavanju priče i zapleta. U prvih nekoliko sati igranja, saznaćete manje-više sve bitne događaje iz Innocent Sina.



Eternal Punishment je zaista osveženje u odnosu na manga RPG igre koje smo viđali u poslednje vreme. Za početak, ceo dizajn i svet u kome je smeštena priča je zaista, potpuno, do koske - manga, sa svime što taj termin implicira: od krupnih očiju i malih usta likova, do komentara koje likovi izgovaraju i bleskastih dijaloga, s referencama koje će nešto značiti samo nekome ko je dobar poznavalac japanske pop-kulture. Atmosfera i zaplet su kao u dobrom manga crtaću (Akira je svima najpoznatiji i najpristupačniji primer). Eternal Punishment pretresa teme koje su odraslije i očiglednije "od ovoga sveta", kao što su međuljudski odnosi u savremenom društvu, nagon za destrukcijom, pomodna sujeverja i slične "konkretne" stvari.

Priča... pošto dugo nisam prikazivao neku RPG igru, možda ste zaboravili, ponoviću: otkrivajte je sami! U tome je i poenta. Dovoljno je da znate da ste vi mlađana reporterka Maya i da je na vaš grad Sumaru, pala kletva od strane čudnog stvora po imenu Joker, koji ubija one ljude za koje neko drugi poželi da su mrtvi...

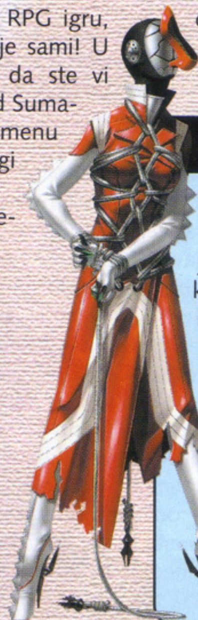
U Personi 2 ćete se baviti istraživanjem misterija, i to uglavnom ubistava, mada će biti i kojekakvih drugih čudnovatih stvari koje mogu da ispadnu samo iz uma poremećenog Japanca izloženog uticajima raznovrsnih i raznovremenih kultura i tradicija. Videćete već i sami. Tokom istraživanja, pričaćete sa plejadom raznoraznih likova i naletati na razna sujeverja i glasine... Ali, možete ih i širiti, a s obzirom da je kletva koja počiva na Sumaru po malo čudnovata - glasine i sujeverja s vremenom mogu postati istiniti! Ako dovoljno ljudi ubedite u to, da značka srednje škole Seven Sisters štiti od Jokerove kletve - to će biti tako!

Borba u Persona serijalu je takođe čudna rabota. U nju stupate po dobro poznatom principu random encontera - hodate vi tako, kad odjednom ni iz čega iskoči demon pred vas: "BLJAAAHHH! Oću tvoje krvi, smrtniče!!!" A vaša reakcija na to je...

Pa, imate dve mogućnosti - da pričate ili da se bijete. Neprijatelji koje susrećete su u gro slučajeva demoni, proizvodi Jokerove kletve. Svi demoni imaju karakter (glup, nestrpljiv, zao, blagonaklon...), kao i stanje u kome su (ljut, zainteresovan, radostan), a na vama je da kroz iskustvo i rezonovanje zaključite u kakvom je demon stanju i kakvog je karaktera, da biste videli da li vredi pričati s njim... A vredi, verujte mi.

Kroz priču s demonima dobijate tarot karte, koje vam omogućavaju prizivanje persona, što su manifestacije "prave" ličnosti vaših likova. Persone mogu da rade svašta, ali uglavnom su izvor onoga što smo navikli da zovemo magija. Što više tarot karata, to jače, a bogami i raznovr







Satara Jo(vić) kaže:

Popularni japanski serijal RPG igara je stekao kultni status u Americi još na samom početku Playstationovog života, kada je prvi deo igre bio drugi RPG naslov za ovu konzolu na engleskom. Ovome je doprinelo i to što je serijal okrenut potpuno sadašnjem svetu i običnoj grupi tinejdžera, koji sticajem okolnosti bivaju uvedeni u čudne događaje. I ova igra (inače četvrta u serijalu u Japanu) prati istu premisu, i izuzetno je zanimljivo da događaje u igri pokreću glasine koje kolaju gradom i koje se magijom pretvaraju u istinu. Dodajte uz to i odlično stilizovanu grafiku i imate jako specifično i neobičajeno RPG iskustvo.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Persona 2: Eternal Punishment
Izdavač: Atlus
Sistem: NTSC
Žanr: RPG


PlayStation

snije persone. Da biste dobili tarot karte, morate pričati s demonom i zainteresovati ga (znaćete da ste uspeli, kada se pojavi uzvičnik). Svaki od tri lika koji u borbi vodite ima neku određenu dominantnu crtu ličnosti, pa samim tim i rečenicu i stav, koji će zauzeti prema određenom demonu. Od toga kako kombinujte vaša tri lika u razgovoru zavisi reakcija demona - morate naći pravi pristup za svakog. Pripremite se na zaista čudnovate konverzacije...



Morate paziti i na još jednu stvar - šta ćete kada naletite na nekog opakog nabiflanog nadrndanka koji neće da priča? Zna se - fajt! A ako ste do sad samo pričali, shvatićete kako se profesori istorije umetnosti provode u ringu s bokserom... Stoga, zna se: u zdravom telu, zdrav duh. Ili ti: red priče, red packe, red priče, red packe...

Kada se rešite na borbu, treba samo da iz standardnog RPG seta komandi (napad, magija, bežanija) odredite šta će koji lik da radi, da se zavalite i posmatrate. I vaši likovi i vaše Persone dobijaju iskustvo (EXP) u borbi, a zna se, iskustvo znači nove magije i nove sposobnosti...

Što se grafike tiče, to je jedan aspekt u kome je Persona 2 podbacila - 3D okruženje je odrađeno korektno, kao i 2D sprajtovi likova... Ali, da li je korektno ono što se očekuje od današnjih igara? U borbi su sprajtovi likova i protivnika zaista lepo animirani, ali ih malo ubija rezolucija - deluju previše kockasto i zamuljano... Ipak, animacije su prava visoko kvalitetna manga.



Zvuk nije loš. Muzika koja prati veći deo igre ima tipično japanski-cyber-pop prizvuk, kao uostalom i cela igra. Muzika dobro odražava atmosferu u datom trenutku, a tu je i sporadična glasovna gluma, upotrebljena s merom i ukusom. Još jedna zamerka - meniji u igri su malko nepotrebno zakomplikovani (Persona 2 je zbog svojih ideja, dijaloga i čega sve, nedovoljno čudnovata, te zbunjujuća igra i bez takvih nepotrebnih komplikacija). Ali, navikne se čovek...

Iako podbacuje u tehničkim stavkama, po pitanju priče, ideje i atmosfere, Persona 2 je pravo osveženje. Ako volite mangu ili RPG (što je u 99% slučajeva povezano kada su u pitanju vlasnici konzola) - nemojte propustiti Perona 2: Eternal Punishment





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	3.5	5.0

85%



Miroslav Đorđević

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Posle prve igre iz serijala o plastičnim vojničićima (Army Man 3D), ovaj serijal se počeo razvijati u dva pravca. Prvi je Air Attack (upravljate borbenim helikopterom), čiji sam nastavak (Army Man Air Attack 2) opisao u prošlom broju. Tada sam pomenuo da je urađen i nastavak igre Sarge Heroes, koja se može smatrati drugim pravcem u sagi o Army Man-u, jer je u pitanju 3D akcija. Sada je taj nastavak pred nama, pa da vidimo o čemu se tu radi.



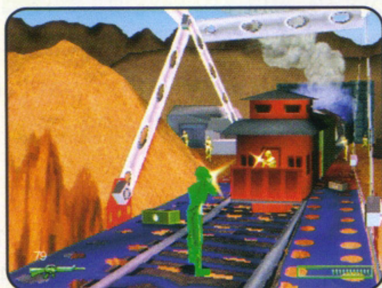
Iako su u prošlom delu zli general Plastro i njegova žuta armija pretrpeli poraz, rat nije gotov, već se nastavlja zahvaljujući izumu, koji dozvoljava žutim vojnicima da budu u stvarnom svetu, a da se pri tom ne skamene. Ukoliko niste igrali neki od prethodnih delova normalno je da vam prethodna rečenica zvuči besmisleno, ali ne brinite, objašnjenje sledi. Rat između zelenih (vaših) i žutih vojnika, odigrava se u dva sveta: svetu vojničića i našem, realnom svetu. U svetu vojničića, oni su srazmerni objektima, dok su u našem svetu samo mali plastični vojnici, ne veći od palca. Iz jednog u drugi svet može se prolaziti kroz portale kojih je ostalo malo (u prošlom delu zeleni su uništili većinu), ali dovoljno da se Plastro i žuta armija vrate u svet vojnika i nastave rat. Da stvar bude još gora, za zelene vojnike je dug boravak u našem svetu smrtonosan, jer dolazi do plastifikacije, to jest skamenjivanja, dok za vaše neprijatelje nije opasan, zahvaljujući njihovom izumu, koji sprečava plastifikaciju. Pa sad, `ajmo Jovo nanovo, da pobijemo žute, one koje nismo pobili zatvorimo u stvaran svet i vratimo mir u svet vojnika.

Igra nije pretrpela neke suštinske promene. Poboljšanja ima, ali samo toliko da se ovaj deo proglasi nastavkom. U meniju su prisutne iste opcije kao i ranije: kampanja, tutorijal, mod za dva igrača, opcije... kao i mogućnost igranja demo verzije igre Army Man Air Attack 2. I u Sarge Heroes 2 je, kao i u njegovom prethodniku, prisutna opcija gledanja svih animacija iz igre, koju nikako ne treba koristiti, jer se na taj način znatno umanjuje želja za igranjem. Tutorijal je veoma lepo i funkcionalno napravljen, tako da ćete posle prelažeja istog biti solidno pripremljeni za samu igru, bar što se upravljanja tiče. Kampanja je podeljena na tri celine, a svaki od njih pak na pet do šest nivoa. Nivoi se odigravaju, zavisno od zadatka, u našem i u svetu vojnika, od kojih, grafički gledano, je bolji svet vojnika. Ciljevi su vam najčešće da nekog evakuišete ili zaštitite, uništite neki objekat ili nešto odnesete na određeno mesto. Od oružja prisutni su: M16, M60, snajperska puška, mitraljez, laki minobacač, bazuka i definitivno moj favorit: ručne granate, izuzetno efikasne i lake za korišćenje.



Što se tiče tehničkih karakteristika, moram napomenuti neke male izmene u grafičkom pogledu. Lik koga vodite je sada znatno veći na ekranu, isto kao neprijatelji, a pri tom igra ne gubi ni mrvicu od svoje dobre preglednosti. Ivice su nešto mekše i bagova ima nešto manje nego ranije. Grafički je jedino podbacio mod za dva igrača, koji je neoprostivo nepregledan i prepun bagova, pa je bolje ne uključivati ga.

Sve u svemu: nije loše. Verujem da će se Army Man Sarge Heroes 2 sigurno dopasti svima koji su voleli da igraju prvi deo ili pak igru Army Man 3D.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Amry Men Sarge's Heroes 2
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.0	4.5	3.5

79%



CASPER

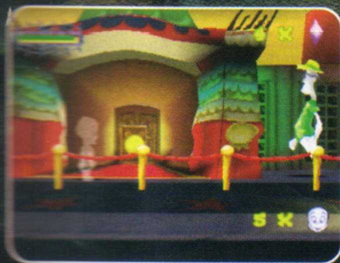
Friends Around the World

Miloš Marković





Stvarno mi je žao, ali evo došao je i na mene red da ocrnim igru. Jest da sam ovaj zadatak teška srca prihvatio, ali što se mora - mora se! Ova igra predstavlja još jednu u nizu platformi koje su stigle u proteklih mesec dana. Međutim, dok su ostale igre bile koliko toliko igrive, ova igra je sušta suprotnost (barem za nas starije). Naime, ova igra je 2D platforma sa bednom grafikom i nikakvom pričom (izvini kolega Uroše, ali moram). Razlog je jednostavan, igra je namenjena deci između 2 i po i 3 godine. Na samom početku možete pogledati bedan intro, sa bedno odrađenom grafikom, koji prati bedna muzika. Glavni meni uliva bar malo poverenja i nade, ali kada krene igra... očaj živi. Sledeće što ja znam je to da sam izvadio CD i ubacio svoju omiljenu igru. Šalu na stranu igra neposeduje nikakve kvalitete koji bi barem na kraće vreme privukli igrača. Priča i nije neka. Vi ste u ulozi dobrog duha Kaspera koji ide po svetu i upoznaje prijatelje. Igra predstavlja platformu-avanturu. U toku nivoa treba da pronađete određene delove (najčešće stranicu knjige) i da odigrate mini igru da biste to i osvojili. Na raspolaganju vam je neverovatna sloboda kretanja, ali samo gore dole i levo desno, i to je to. Grafika je dosta šarena, ali dosta loše odrađena. Bukvalno mogu na prste jedne ruke da izbrojim od koliko se poligona sastoji glavni lik. Jedino što valja u toku igre jeste muzika, ali ni ona ne može da se poredi sa muzikom iz Chicken run-a ili neke druge igre. Ako ste nostalgični i ako baš volite platforme, onda odigrajte ovu igru, ali samo na 2 minuta. Ukoliko odigrate samo malo više, bojim se da će te pući od smeha.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.5	1.0	1.5	1.5	28%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Casper
Izdavač: Harves
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma



Saban's POWER RANGERS Lightspeed RESCUE

Mihailo Tešić





Standardna ideja kod ovakvih igara je da ih prodaje prepoznatljiv naslov, pa se oko same igre, tvorci baš preterano i ne trude. Na stranu što je serija "Moćni Rendžeri" u suštini slatka (kad se iz nje izbaci scenario i radnja) i nešto najbliže mangi, što se za duže vreme zadržalo na našem TV-u.

Ova igra pokušava da oživi žanr koji polako pada u zaborav - "skrolujuća tabačina". Pripadnici ovog legendarnog žanra su takvi klasici, kao što su igre Double Dragon, Renegade, čak i legendarni Golden Axe...

Sve u ovoj igri odiše na brzaka otaljanom željom da se od dece koja vole seriju izvuče malo para na ime zagriženosti. Posle, po svim standardima PREDUGOG i SMORNOG učitavanja, već sam imao neki neugodan predosećaj. Najzad se posle nekoliko slika, natpisa "loading" i nekih nedefinisanih, loše digitalizovanih filmskih snimaka (za koje mi se čini da su isečci iz serije) koji bi trebalo da glume animacije (patetično), pojavio meni. Namestih težinu, odabrah rendžera kog ću voditi tokom igre i... opet učitavanje...



U misije vas uvodi brifing, koji vam daje neki vojni budža i neka cura-naučnik. U samoj igri se krećete kroz 3D okruženja, ali je kamera dosadno fiksirana, tako da, iako su poligoni lepo odrađeni, a teksture krupne i čiste, nema neke preglednosti. Vaš rendžer je 2D sprajt, kao i neprijatelji. Muzika i zvuk nisu toliko loši, moglo bi se reći - prosečni. Sama igra se sastoji iz tabanja protivnika, s tim što vam čorbu začinjavaju i taoci koje morate da spašavate (samo ih treba dodirnuti). Zlotvore slažete udarcima nogom i rukom, a ako se potrudite, u meniju možete naći i ceo spisak udaraca koje možete izvesti, a koji se po obimu graniči s Tekkenom! Ali, ništa od nade da će bar fajt biti pristojan - sve te udarce vaš Rendžer ne želi da izvede baš uvek, a i kada ih izvede, ne znate koji će izvesti, pa se sve opet svodi na besomučno mlataranje po dugmićima, bez reda, smisla i svrhe... Kao i cela ova igra.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	3.0	2.5	2.0	40%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Power Rangers
Izdavač: THQ
Sistem: PAL
Žanr: Dečja akcija





Satori Jo

BREATH OF FIRE IV





Role playing games (RPG) ili prevedeno (igre igranja uloge), su u poslednjih par godina doživele pravi bum u svetu, i to najviše zahvaljujući Square-ovom Final Fantasy VII. Mnogima se i čini da i nema RPG-a pre ove igre. Naravno, to ne samo da nije slučaj, već mnoštvo ovakvih igara već ima i svoje serijale koji idu do velikog broja nastavaka. Breath Of Fire je serijal RPG igara, nastao na SNES konzoli (koja je bila Playstationov ekvivalent za RPGove u 16-bitno doba), gde je imao dva nastavka, dok su se poslednje dve igre pojavile na Playstationu.



Ljubitelji Playstation RPG-ova su izuzetno lenji i razmaženi igrači, prvenstveno kada je grafika u pitanju. Zato igre koje nemaju prerenderovane pozadine skoro i da ostanu neprimećene i pored činjenice da su fantastične RPG avanture, sa jako kvalitetnom pričom i na stotine sati igre. Bojim se da i BOF IV čeka ovakva sudbina. Zato ću i pokušati da objasnim zašto je ovo jedna odlična igra, i pored toga što joj grafika nije prerenderovana slikovnica.

U svim BOF igrama glavni junak je Ryu, dečak iz klana zmajeva, koji ima mogućnost da se u toku borbe pretvori u zmaja i iskoristi sve prednosti ovakvog stanja. Zmajevi su u svetu BOF-a inače najcenjenija stvorenja, poput bogova, a pripadnici zmajevskog klana imaju daleko veće moći u odnosu na bilo koju drugu rasu.

Priča počinje tako što Nina, u potrazi za svojom sestrom putuje preko pustinje, kada nju i njenog pratioca napadne peščani zmaj. Uništivši im vozilo, zmaj nestaje, a Nina kreće u obližnji grad da nađe delove za vozila. Na putu sreće Ryua i njih dvoje nastavljaju put dalje.

Ono što odmah upada u oči kada se igra učita je da su sve filmske sekvence urađene u manga crtać stilu, što je novost za serijal. Takođe, kada se igra startuje, grafika pokazuje sve uticaje serijala, kao i Capcoma kao firme koja je igru pravila - tročetvrtinski pogled na ekran, trodimenzionalne lokacije koje su sastavljene od poligona i likovi koji su sprajtovi, ali savršeno uklopljeni u okruženje sa mnoštvom animacija, koje čak i daju bolji utisak nego da su 3D poligonski modeli.

Sve u vezi ove igre podseća na period pre FF VII, ali to samo da ide u prilog igri, i ne bi trebalo nikoga da odbije od nje. Jer, glavna je avantura koja vas čeka i stvari koje treba da uradite, a njih je zaista puno i jako su zanimljive. Prvo vredi pomenuti da u svojoj družini možete imati čak šest likova podeljenih na prednji (borilački) i zadnji (odmarajući) red, kao i mogućnost da likove šetate između dva reda i u toku borbe, što uz već potezne borbe pojačava mogućnost taktiziranja, specijalno u dužim borbama. Magije koje likovi koriste u borbi se takođe mogu vezivati po kombo principu, pa borbe imaju i tu ispitivačku karakteristiku, da se otkrije što veći broj ovih magijskih kombinacija.

Tu je i mogućnost učenja magija od čudovišta, već poznati pecački delovi igre sa specijalnim lokacijama za pecanje na mapi (koji bi lako mogli biti i igra za sebe sa mnoštvom kombinacija vrsta riba, vrsta mamaca i štapova), sakriveni predmeti, specijalni zadaci i sl. Sve ovo se sabira u jednu izuzetno zabavnu i dugotrajnu igru, koju preporučujem svim ljubiteljima RPG-ova, ali i zanimljivih priča. Ako je grafika ipak toliki problem, potrudite se da preko njega pređete, a nagrada će već biti izuzetna.









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Breth Of Fire IV
Izdavač: Cacom
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: RPG



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	5.0	4.5

85%

THE MISSION



Mihailo Tešić



The Mission je najvaljivan na sav glas kao igra koja će nam pružiti zabavu kakvu još nismo videli - sportsku akciju (?), pa još s takvim fudbalskim zvezdama kao što su Figo, Davids, Tiram, Kol... Činjenica, da je inspiracija za ovu igru bila fenomenalna reklama za Nike Patike (znate ona u kojoj dotični fudbaleri pokušavaju da maznu loptu iz nekakve high-tech zgrade, a u tome ih sprečava gomila nindži, utvara i kojekakvih drugih spodoba), samo je doprinela opštem interesovanju. Ali, The Mission je igra koja je trebalo da bude mnogo, mnogo bolja.

Osnovna postavka je ona iz reklame. Od nekolicine ponuđenih "superheroja", birate dvojicu koji u određenoj misiji učestvuju, tj. koji treba da iznesu već nekakvu loptu iz visoko obezbeđene zone. E, sad, meni je trebalo nekih pola sata frustracije samo da provalim šta se od mene traži i da steknem bar kakvu-takvu ideju kako da to izvedem. Verujem da u knjižici koja se dobija uz original, pišu takve stvari, kao što su cilj i način izvedbe igre, ali da to ne postoji nigde u samoj igri nedopustivo je. Tutorial tu uopšte ne pomaže - sastoji se samo iz jednog ekrana na kome vežbate udarce i dodavanja.



Osnovne komande u igri su fudbalske, kao u reklami. Vaši "agenti" uklizavanjem skidaju loptu s mesta na kome je čuvana, dodaju je jedan drugom, a protivnike raznose razornim šutevima (mogu i da skaču, i to su otprilike svi potezi koje imate). Tako bi barem trebalo da bude. U stvarnosti, skala jačine šuta je nepregledna, kao i cela igra, (iako je 3D, ne možete rotirati kameru, pa vam se ponekad lik izgubi s ekrana) lopta se lepi za nogu lika koji je vodi, a i fizika joj baš nije realna. (Možda zato što je to "posebna" lopta?) Od vas se očekuje da menjate kontrolu s jednog na drugi lik, dobacujete se i skakućete okolo i tako iznesete loptu napolje... Ali, da li ćete vi to želeti, to je drugo pitanje.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: The Mission
Izdavač: Microids
Sistem: PAL
Žanr: Sport / Akcija





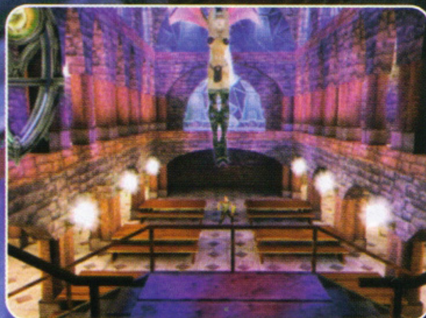
Miloš Marković

Warriors of Might and Magic



Koliko ste puta poželeli da se bavite crnom magijom? Na žalost, šta ako je to zabranjeno, i da se svaki pokušaj kažnjava oduzimanjem života! Ovako bi najkraće mogli da opišemo ono što se dešava u novoj igri iz serijala o moći i magiji.

Vi preuzimate ulogu jednog mladog necromansera, koji je osuđen na smrt. Njega mučitelji bacaju u rupu bez dna(?!), i osuđuju ga da nosi crnu kapuljaču (koja mu oduzima moć). Međutim, da se sve ne bi završilo pre nego što počne, iznenadna svetlost mu ublažava pad. Sledeće što će te saznati je da rupa ima dno, i da je neko na mesto pada našeg junaka ostavio mač, koji ja odmila zovem mačina, i štit. Kada se sve ovo završi (ne možete prekinuti in-game animacije) i kada igra konačno krene, možete primetiti sasvim običnu grafiku, i smešno trčanje glavnog junaka. Dobro de, jest da grafika nikada nije bila jača strana 3DO-a, ali ako vam se svidela ona iz igre Crusaders of Might & Magic, onda će vam se sigurno svideti i ovde. Noge, ruke telo, pa čak i glava će ne retko propadati kroz zidove. Glavni lik je lepo animiran i na raspolaganju mu je velika sloboda kretanja, ali treba da vidite kako trči. Propast živa, kao da mu je neko u pantalone stavio nešto (da ne kažem ko da se... prim. ur.)!! No kada sve ovo progutamo, da kažem par reči o samom izvođenju i uopšte o igri. Pogled je iz trećeg lica, nalazite se u ulozi mladog necromansera (pre liči ma ratnika, ali nema veze) koji treba da se osveti jednoj čarobnivi koja ga je odala i osudila. Igra je podeljena na nivoe, kojih ima zaista mnogo. Na svakom nivou možete (tačnije morate) da skupljate, razne predmete - počev od ključeva, preko dijamanata, pa sve do orbova. Ključevi vam, logično, otvaraju nedostupne delove, dok dijamanti mogu da dopune energiju i manu. Na početku nemate ni jednu magiju, ali kako napredujete možete da pronađete zapise koji vam daruju magiju. Naravno kao i u ostalim M&M igrama, vaš lik napreduje po nivoima iskustva. Velika mana igre je ta što ne posedujete nikakav inventar u koji biste mogli da smestite napitke i ostale predmete na koje naiđete. Slična situacija je i sa oružjem. Igra sama određuje kada ćete pokupiti neko drugo oružje, što može biti i prednost i mana. Ako se pitate zbog čega, e pa da vam objasnim, određene protivnike možete ubiti samo sa jednim oružjem, ako pokušate sa drugim trebaće vam daleko više vremena i živaca! Magije i neprijatelji su raznovrsni. Lako može da vam se desi da u toku jednog nivoa ne pronađete ni jednu magiju, a odmah u sledećem 4 magije. Takođe, svaki put kada se upoznate sa novim neprijateljem, glas naratora će vas upoznati sa prednostima i slabostima kreature ispred vas. Međutim, da igra ne bi bila trči-skači-ubi-sve-naputu, tvorci igre su ubacili questove, ali samo posle 9 nivoa kada popijete krv crnog zmaja i skinete kapuljaču. Questovi su donekle zanimljivi, ali već viđeni, tako da ubacivanjem questova nije dodato ništa novo i revolucionarno.





Za kraj ću reci samo ovo. Meni se svidela igra uprkos nedostacima. Da su programeri uložili više zelenih novčanica i vremena i osvežili igru sa idejama, pred nama bi bio hit. Ovako imamo samo prosečnu igru.

1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Warriors Of Might & Magic
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



PlayStation





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.5	4.5	4.0





GOLD AND GLORY
THE ROAD TO

EL DORADO

Satori Jo



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: G&G: The Road To Eldorado
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura



Posle velikog razočarenja koje je došlo sa igrom In Cold Blood, svi poštovaoci softverske kuće Revolution su se osetili uskraćeni za obećanu sjajnu avanturu, koju ovom igrom nisu dobili. Odmah zatim, ljubitelji avantura dobijaju Revolutionovu avanturu, dostojnu vrhunskog renomea ove kuće (samo da podsetim Playstation je dobio dva nastavka genijalne grafičke avanture Broken Sword, čiji su autori bili Revolution).

Već ste shvatili da se radi o grafičkoj avanturi, ali ono zbog čega me je ova igra toliko iznenadila, nije činjenica da u najavama nigde nije pominjano da je baš Revolution radi i da je u pitanju grafička avantura, već da je ovo igra pravljena po dugometražnom crtanom filmu istog naziva, u produkciji Spilbergove kuće Dreamworks, pa je logično da iz ovoliko podataka čovek zaključi da će igra biti platformskog tipa. E, pa kao što već pomenuh tu je bila moja greška, i moram da priznam da sam prijatno iznenađen.





Naravno, pošto igra prati dešavanja iz filma, igrač je počašćen insertima izvađenim iz filma, kao i glasovima direktno iz filma. Igračeva avantura počinje na gradskom trgu u Španiji, tako što naši glavni junaci otkriju da su traženi od strane zakona. Ubrzo potom oni će od jednog novčića koji jedino poseduju nizom pametnih i srećnih akcija, doći u posed mape koja pokazuje lokaciju El Dorada, legendarnog grada zlata. Snalažljivost kojom su to izveli je verovatno i razlog zašto su traženi od zakona. Ova mapa će biti razlog zbog kojeg će se naši junaci - Tulio i Miguel otisnuti put Amerike u potrazi za legendarnim gradom.

U igri uglavnom vodite Tulija, dok vas Miguel prati i učestuje u svim dešavanjima i svojim komentarima, ali i akcijom. Povremeno ćete biti u stanju i da promenite lik koji vodite, ali samo na kratko. Ova igra se sastoji od lokacija sa fiksiranom kamerom, ali su za razliku od Broken Sword igara svi likovi sada trodimenzionalni modeli, a ne sprajtovi. I sama igra je pojednostavljena, pa će svi predmeti i likovi svetleti, a i vaš junak će okrenuti glavu u pravcu najbližeg predmeta koji možete pokupiti ili sa njim nešto uraditi. Vaši junaci će sve komentarisati, što igraču omogućava da se jednostavno snađe u narednim potezima.

Kako igra mora da balansira na granici jedostavnog snalaženja i mlađih igrača, koji će verovatno i predstavaljati najveću publiku filma, ali i tipa igre, koji je definitivno vrlo specifičan za starije igrače, sami problemi su relativno jednostavni, a u igri se često naleti na mini igre koje prekidaju monotoniju. Ipak sjajan dijalog, kao i predivna grafika i animacija, čine da se igra odigra kao interaktivni crtani film, a avanturistički duh priče se savršeno nadograđuje na sam žanr igre, što još više pojačava zadovoljstvo kada nešto dobro izvedete.



Grafika u igri je uzeta direktno iz crtanog filma, a i likovi, pa je utisak zaista sjajan. Dodajte uz ovakvu predivnu grafiku i odličan zvuk - pozadinski, koji dočarava atmosferu lokacije i neverovatno kvalitetno odrađenu glasovnu glumu, vrlo živopisnih likova na koje nalećete i dobijate vrhunsko uživanje u novoj Revolutionovoj avanturi.

Obično su igre rađene po crtanim filmovima usmerene na mlađe igrače, pa je zaista iznenađujuće da su se autori odlučili za ovaj tip igre, ali svi oni koji uživaju u odličnoj priči, predivnoj grafici i odličnim glasovima, bez potrebe za neprestanom adrenalinskom akcijom, će zaista dobiti sate uživanja igrajući El Dorado.





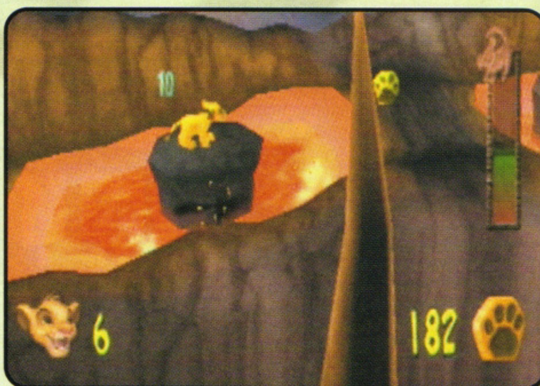
Miroslav Đorđević

THE LION KING
Simba´s Mighty Adventure



Izgleda da su ljudi iz Diznijevog interaktivnog studija baš rešili da namlate pare poslednjih mesec-dva. Tržište je preplavljeno platformskim igrama rađenim po crtanim filmovima, od kojih je, da ne grešim dušu, većina kvalitetna, ali neke čovek prosto poželi da zaboravi. Lion King je negde između, to je jedna sasvim pristojna igra koja poseduje mnoge kvalitete, ali ipak ne nadmašuje konkurenciju i nema mnogo šanse da ostavi značajniji trag u industriji video igara.

Igra prati radnju prvog i drugog dela priče o kralju lavova (ili lavu kralju, kako bi glasio bukvalan prevod) i to doslovce, po sistemu da između filmskih inserata vi igrate akcione sekvence iz filma. Pored glavne igre, Lion King poseduje i mnoštvo mini igara od kojih su vam neke odmah dostupne, a neke osvajate pronalaženjem određenog broja voćki u glavnoj igri. Nije isti broj voćki potreban za svaku mini igru, tako da će vam za složeniju i bolju trebati više, a za neku manje atraktivnu manji broj voćki. Postoji i bonus igra-slagalica koju možete igrati isključivo ako ste prešli glavnu igru. U opcijama takođe postoji (što već postaje standard za Diznijeve igre) i opcija za gledanje crtanog filma, čije delove dobijate ako na svakom novou pronađete slova s,i,m,b,a (ime glavnog junaka). No, odgledali ste uvodnu sekvencu (odlomak iz crtaća, normalno) i startovali igru. Prva reakcija je: već viđeno. Da, Lion King ne donosi ama baš ništa novo. U pitanju je mešavina 3D-a i 2D, po principu: deo nivoa 3D, pa malo 2D, onda idući nivo 3D itd. Trodimenzionalni delovi su po koncepciji identični onim iz Crash Bandicoot-a, a dvodimenzionalni najviše podsećaju na Tarzana. Grafika je jednostavna, ali i veoma lepa. Boje su šarene i prijaju oku, a plus je i uklopljenost likova sa pozadinom kao i tekstura solidna, pa je grafika veoma tečna i neiritirajuća. Muzika je sama po sebi veoma kvalitetna (soundtrack za crtani film odakle je dobrim delom preuzeta, radio je Elton John), ali je njena uklopljenost sa događanjima na ekranu za svaku osudu, pa je zato i ocena tako niska. Radi se o tome da na primer u poslednjem nivou, završnu borbu između Simbe (lik koga u igri vodite) i zle Zile, umesto neke napete i dinamične melodije, prati pesmica, nalik uspavanki, koja samo spušta tenziju i narušava inače solidnu atmosferu. Za razliku od crtaća, u igri glasove junacima ne pozamljuju renomirani glumci (između ostalih Jeremy Irons i Rowan Atkinson).



Što se tiče samih nivoa, oni su lepo dizajnirani i odgovaraju ambijentu iz crtanog filma koliko god je to moguće. U Super Mariu smo skupljali parice, u Donkey Kongu banane, a Lion Kingu treba skupljati lavlje šapice, kako biste po uspešnom završavanju nivoa dobili neke pogodnosti. Pitam se, kada li će se programeri otrgnuti od ovog ustaljenog šablona? Pored navedene mane sa muzikom igra poseduje još jednu, prilično ozbiljnu i osetljivu: njena dužina. Iako je prevashodno namenjena mlađim naraštajima, mislim da je po današnjim standardima potpuno neoprostivo da igra ima svega desetak kratkih nivoa. Ej, pa današnji desetogodišnjaci i sa Larom izlaze na kraj! Posledica toga je da ukoliko igru ostavite na podešenom nivou težine (easy), igru možete komotno preći za manje od sat, sat i po vremena. Stoga svima preporučujem da pre igranja u opcijama nivo težine podese bar na normal, ako ne i na hard i time učine sebi igranje izazovnijim i zanimljivijim.





Lion King preporučujem svim ljubiteljima istoimenog crtaća i platformskih igara.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: The Lion King - Simba's Mighty Adventures
Izdavač: Disney Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	4.0	4.0	4.5

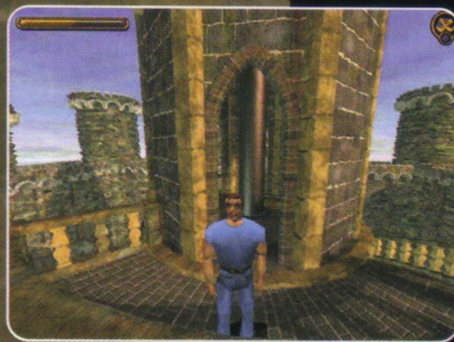
75%

Uroš Tomić





Tunguska
Legend of Faith



Šta sve jedan imaginarni lik treba da trpi ovih dana... To je stvarno tegobno i turobno. Uzmite za primer ovaj tužni primerak tipičnog glibavca, glavnog junaka ove igre. Pa da su mene tako dizajnirali, ja bih od programera odštetu tražio. Sreće mi moje!

Prevarim se ja i uzmem ovaj otpad zadnje vrste, gledam, trepćem, očima ne verujem. Pomislim "preterujem sa pivom/opijatima/ženama/igrama, pa mi se blago priviđa", ne mogu da verujem da još nisu čuli da je poč'o dvajesprvi vek. Tragedija...

Igra nema priču, ne tako lako dostupnu, već od one vrste što se noktima čeprka sa diska, treba da pređeš celu igru, recimo samo da bi shvatio kako se zove glavni lik (ja to nisam shvatio). Znam samo da su pustili kroz njega par desetina hiljada volti. Kako? Lasno, po principu: "Sedi dete na stolicu, raskomoti se, dok je čika ne uključi u šteker!".

Ja sam mislio da je to najbolji način da ga ubiješ ili makar pretvoriš u crnca (čamugu), ali ovaj ne da nije geknuo, već je `ladno i bezobrazno promenio dimenziju (ili se ja nadam da je to uradio, jer drugog objašnjenja, na žalost, nemam).

Stoji, budala, ispred zamka, ja stisn`o dugme, a on bre počeo da đipa k`o da je na TV Pink-u, "City" Klub, udarni termin. Katastrofa! Igra bi trebalo da predstavlja mešavinu point-and-click avanture i borilačke igre. Trebalo bi da predstavlja, ali na žalost to ne čini, jer nit' je borba bog-zna-šta, niti je neka jaka avantura u pitanju. Kada dođete na mesto gde nešto može da se odradi, u gornjem desnom uglu će da zasvetli jedna džidža da vam na to ukaže. Pritiskom na akciju, otvara se prozor, što istovremeno predstavlja i inventar, ali neki otužni, koji ne pruža ni podatke o nazivu predmeta koji je na skladištenju.

Kada dođe do tuče, u početku ćete biti veoma zbunjeni, ali ćete možda odmah shvatiti u čemu je fol. U borbenom režimu, možete da se krećete napred-nazad i da se branite, pritiskom na smerove levo i desno udarate pesnicama, a ako držite određeno dugme i kombinujete smerove, on mlatara i nogama (premija). Ako vas u prvih pola sata igra ne dovede do ludila, možda ćete uspeti da nađete oružje (kao čake) i da se malo bolje bijete, ali sumnjam da ćete uspeti toliko da izdržite, ja sam morao, jer sam ipak na kraju krajeva plaćen za to.





Pored svih stvari koje sam naveo (a od koje ni jedna pozitivna), moram posebno naglasiti ono što je najretardiranije u celoj igri. Kadriranje. Prvo sam stao, zbunjen, nasmejao sam se, pogledao kibicere po sobi, rekao "Do vraga" i pao u histeričan napad smeha sa njima.

Lik se pomera, kamera odzumira kadar, a ono, teksture, mrljavo, brljavo, glavni lik kao da je našminkan, sve nekako nedorađeno i tužno. Da, to je pravi izraz, igra deluje nekako melanholično, kao da je programer rekao: "Molim vas, pomozite mi, ja sam u velikoj duševnoj i psihičkoj krizi, zar to ne vidite? Treba mi samo jedna slamka da se prihvatim, čisto da se ne udavim u sopstvenom očaju, mizeriji i samoći."

Muzike nema, ali nije da je nema u pozitivnom smislu, kao "suvišna je brate, ko će i muziku da svari na ovu ludu igru", već je više kao "brate, nema muzike, nema sreće, nema života za mene, idem ja da se prošetam kroz prozor (4. sprat)". Samo jedan, jedini zvuk, koji prati svaku akciju koja se izdešava u onim otvorenim prozorima, ram-tam-tam-ta-dada-tamtam, samo ta zvučna sekvenca, keve mi moje, pre bi slušao ranjenu veš mašinu na izdisaju ili dva nilska konja koja se pare nego ram-tam-tam-ta-dada-tamtam iznova i iznova... Tu i tamo neko bum, tras, ah i to je to. Igrivost? Otplijesala! Atmosfera? Nema, nestalo...

Ako bih morao da opišem ocenu 10 kao najbahanalniju i najperverzniju, koja se daje remek-delu, a ocenu 1 kao škart, šljam, ološ i hoštapleraj, misilm da je ovu igru opisati kao mega-promašaj milenijuma, ponor igračke želje, tragi-komediju egzistencije i smatram da je deset puta zanimljivije gledati "Ljubav i modu" ili Vanju Bulića i njegove "momke čvrstih pesnica, vitezove beogradskog asfalta".



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Tunguska - Legend Of Faith
Izdavač: Take 2 Interactive
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura





Satori Jo

LUNAR 2
Eternal Blue Complete



Početak opisa ove igre mora biti sličan opisu igre Breath Of Fire IV u delu razmaženosti igrača grafikom i FF VII. Ovo još više dolazi do izražaja kada je drugi deo Lunara u pitanju. Ali počnimo redom.

Lunar igre se su se originalno pojavile na Sega Mega Drive konzoli, obe na Sega CD-u. Autori su proslavljena RPG kuća, Game Arts, koji su tada (pre 7-8 godina) isključivo radili za Segine konzole. Pošto ovaj CD dodatak za Mega Drive skoro niko nije imao, Lunar igre su ostale kultna ostvarenja RPG žanra, većinom hvaljene od novinara koji su imali prilike da ih igraju. Game Arts za sebe stvara još veće ime kada objavljuje Grandia-u za Saturn, samo u Japanu. Posle par godina, Sony nošen FF VII talasom, prevodi Grandia-u i objavljuje ga na Playstationu, i ovim omogućava većini sveta da za sebe vidi oko čega se digla tolika buka. A poenta je bila u priči koja se prostirala preko više kontinenata i preko sto sati igre, inovativnoj borbi koja meša likove koji se slobodno kreću i potezni sistem, kao i emocijama koje su junaci prenosili na onoga ko igra. Jednostavno rečeno igra je bila ogromna i zbog toga što ste se brinuli za junake, niste mogli da je pustite iz ruku.

Sve rečeno važi i za Lunar. Ali i još nešto bolje. Working Designs su grupa prevodilaca i programera specijalizovanih za prevođenje kvalitetnih japanskih igara koje niko drugi nije hteo da objavi na engleskom. U procesu prevođenja, oni igru vrlo često poboljšaju, dodaju nove događaje, poneki lik, bolji zvuk, eventualno i neki film, tako da igra ispadne pravi dragulj pošto prođe kroz njihovu radionicu. Jedini kriterijum biranja igara, je da igra bude jako kvalitetna, bez obzira na to kada je originalno izdata. Takav je slučaj i sa Lunarom.

Ova igra je predstavnik stare škole RPG-ova, kada je grafika gurala mogućnosti konzole, ali je akcenat bio na priči, na razvijanju psihološkog profila likova, na zanimljivom tekstu, i pre svega na avanturi kroz koju smo sa likovima prolazili. Igrač se nalazi u ulozi Hiro-a, čiji deda je arheolog koji istražuje ruine stare civilizacije, i kada se jednog dana u obližnjem plavom tornju nešto neuobičajeno desi, igrač će krenuti u neverovatnu avanturu zajedno sa Hiro-om i njegovim ljubimcem, letećom mačkom-zmajem Ruby. Ono što dalje sledi su tri CD-a, dugačka avantura planetarnih proporcija.

Ono što valja istaći je savršen prevodilački rad i humor specifičan igrama ove firme. Uz tako poboljšanu priču, dodati su i filmovi u manga stilu koji objašnjavaju dešavanja, kao i glas koji likovi izgovaraju u bitnijim momentima igre. Specijalno treba istaći i način borbe, koji je izuzetno jednostavan, ali i neverovatno (za igru staru skoro deset godina) zanimljiv i efikasan. U borbi, likovi se kreću slobodno po bojnom polju, ali su njihove akcije određene klasičnim RPG statistikama, pa se dobije efikasna mešavina potezne i slobodne borbe. Ako je osnovni pokretač igranja RPG priča, onda je Lunar 2 jedno od klasičnih RPG dela. Namerno nisam rekao igra, jer Lunar je mnogo više od toga. Igranje ove igre je ekvivalentno čitanju najboljih avanturističkih knjiga, a činjenica da je igra toliko stara i da uprkos tome uspeva da se suprotstavi i novim vrhunskim RPG-ovima, svrstava je u red klasika. Ne postoji ništa više što treba reći da bih ovu igru jače preporučio, pa ću pustiti da ocene govore za sebe (ali ću naglasiti da su ocene za zvuk i sliku takve, znajući kada je igra originalno pravljena).







1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

3 DISKA

Ime: Lunar 2: Eternal Blue Complete
Izdavač: Working Designs
Sistem: NTSC
Žanr: RPG


PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

92%

Aladdin Nasira's Revenge

Uroš Tomić



Šta je sve neophodno za jednu prosečno dobru igru? Pa ovako - jedan duh pretežno plave boje, jedan mlađahni majmun lopovskih navika, jedna cura uskih kukova i jedan dasa koji je tu da spase dan. Tome treba dodati i jednog negativca (barabu) sa jarećom bradicom i brkovima (opšte je poznato da svi negativci imaju brkove, bradu i male urokljive oči, a šta mislite ko ih u ovoj redakciji ima?) koji je upokojen u prošlom delu i na veoma loš način planira da se vrne u život. Pri tome mu pomaže njegova zla sestra Nasira (koja je ekstremno loša, ali za divno čudo nema ni brkove ni bradicu za razliku od braće Wolf), koja pokušava da pronađe mitski predmet velike moći, koji poseduje sposobnosti da povrati u život jednu umrlu dušu. Nasira preko noći vrši napad na sultanovu palatu, hapsi sultana (koji je najveći gotivac u celoj priči) i prelepu Jasminu i izdaje poternicu za mladim Aladinom.

Dizni je već izbacio nekoliko crtanih filmova sa Aladinom i duhom kao glavnim junacima, prethodnik je bio jedna od najboljih platformi za SegaMegaDrive 2, a šta nam ova igra donosi? Pa ništa novo i spektakularno, ali je makar izvor zanimacije i veoma je simpatična, što će valjda biti dovoljno omladincima i omladinkama da ih generalno zainteresuje.

Sada već tipična 3D platforma, kalibra "prođi ovde, skoči tamo, pritisni prekidač, pomeri polugu" teško da može da zainteresuje prekaljenog igrača i velikog avanturistu, ali kao što sam već spomeno, može da posluži kao zanimacija.

Elem, Aladin koji je već navikao da ga žandarmerija progania, mora da "skokne" do palate i utvrdi šta se tamo desilo. Radnja igre započinje na ulicama Agrabe, proteže se njenim ulicama sve do palate, vodi vas kroz tamnice, ali to nije sve... O ne, bato moj, ima tu gomila gluposti koju valja odraditi pre no što igri konačno dođe kraj.

Ima tu sijaset nivoa, na nekima ćete preuzeti Abua ili nekog drugog aktera, čisto da sagledate priču iz njegove (njene) perspektive, moraćete da sakupljate novce i specijalne Džini novčiće koje možete da iskoristite na kraju nivoa i zaradite vredne nagrade, dragulje koji vas vode u magični svet lampe, kako biste ispunili tu i tamo po koji zadatak i sakupili koji ekstra život.

Ti životi će leći k'o kec na jedan'est, jer morate u igri obići i pustinju u čijem se srcu krije već pomenuti artifekt, a igra koja je u početku lasna, postaće malo teža. Sve u svemu, zabava za sve mlađe igrače, mlađeg batu ili seku, koja će biti simpatična ili manje simpatična svima osim ljubiteljima brutalnosti, krvi, pucanja i nakaznih stvorenja (kojima između ostalog i ja pripadam).

Grafika je diznijevski "slatkasta", zvuci su valjani i igra je obogaćena nekim dijalozima, atmosfera je dobra, a igrivost nekako prosečna. Kada se na kraju dodaju plusevi i oduzmu minusi, dobije se jedna tipična platforma, ni preterano dobra, ni preterano loša, ali zato moram da uputim najoštrije kritike na račun programera Disney Interactive-a, koji u zadnje vreme kao da ne poštuju najmlađe, lansirajući veliki broj igara sumnjivog kvaliteta i generalno razočaravajući naše mališane. Sram ih bilo.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	3.5	3.5	71%

1 igrač
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler

Ime: Alladin in Nasira's Revenge
Izdavač: Disney Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PlayStation



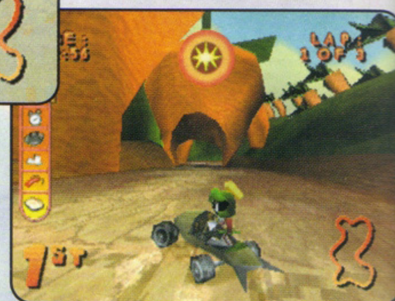
Miloš Marković

LOONEY TUNES RACING



Kao što sam ranije rekao, u samo dva dana stigle su dve igre sa istom tematikom, iz iste firme, ali samo sa drugim likovima. I dok smo ranije imali u glavnoj ulozi štrumpfove, sada je u pitanju Duško i njegovi prijatelji (počev od Lole zečice, pa sve do Patka Dače i Svemirca, pa čak i Kojota). Ova igra može ozbiljno da pripreti CTR-u koji se učvrstio na prvom mestu već duže vreme. Samo izvođenje dosta podseća na CTR, s tim da su dodati neki novi elementi. Sada imate 7 vrsta oružja, koja su poređana po nivou destruktivnosti. Međutim, kada pokupite dva puta isto oružje, dobijate isto to oružje samo sa većom snagom. Oružja dobijate kada pokupite novčić. Novčići najčešće daju po jedno oružje, ali ima i onih koji daju po 2 pa čak i 5! Svako oružje možete da ispalite napred i nazad, osim naravno pratećih raketica. Oružja su simpatična i lepo osmišljena. Naime, na početku (tj. prvi nivo) imate ovcu, dok na 4 nivou imate oblak, koji prati žrtvu i naravno uvek je pogodi. Naravno, tu je i čuveni nakovanj, koji kada padne nekome na glavu, istog usporava. Ono što je takođe simpatično je da svaki put kada iskoristite jedno oružje likovi prokomentarišu ("šefe koji ti je vrag" ili "udri,udri,udri ga"). Grafika je urađena kao u crtaću. Sve pozadine su crtane, a potom prerenderovane (doduše mnogo bolje nego u 3,2,1 Štrumpfovima). Kada gledate pozadinu, steći ćete utisak kao da gledate još jedan crtać iz Warner Bros produkcije. Međutim, da sve ne bi bilo super, dodaću samo ovo: pozadina se sporo iscrtava. Likovi su solidno urađeni. Ono što sam hteo reći je da pri najmanjem zumu (poslednja kamera) likovi izgledaju zaista lepo, dok pri najvećem zumu, jasno se mogu primetiti loše sklopljeni poligoni. Intro, kao i sve ostale animacije su visokog kvaliteta i treba ih gledati, pogotovo intro koji predstavlja ovu "vožnju" u najboljem i najsmešnijem svetlu. Staza ima mnogo, i u toku igranja nisam stigao da ih prebrojim. Staze su podeljene po delovima, dok svaki deo ima bedno laku i super tešku stazu. Na svakoj stazi možete pronaći ACME "spravu", kroz koju kad prođete, može da se desi da iz vas padne kamen, počne da pada kiša ili se postavi metalni zid. Naravno, samo jednom u istom krugu možete proći kroz ovu spravicu, ukoliko to niste, vi lako ćete postati žrtva lavine. Ono što je karakteristično za likove je da oni imaju karakter. Tako npr. Duško je najlukaviji, Tasmanijski Đavo najluđi, Kojot je najpametniji, ali najbaksuzniji. Takođe, kada završite igru jednom otvoriće vam se skriveni likovi! Igra takođe poseduje i Battle i Quest mod. U prvom se borite u areni, pa ko izdrži duže. Dok u drugom svaki lik ima svoj cilj i trka se kroz nivoe, ne bi li ostvario ono što je sebi zacrtao. Ovo može da bude posebno interesantno, jer kroz quest možete da steknete prijatelje, koji će vam pomagati! Na većini staza se zahteva da pored plasmana među prva 3, imate i unapred određen broj tagova. Tag predstavlja broj pogodaka u toku trke. Ukoliko imate manje tagova, a prvi ste, moraćete ponovo da vozite; ali ukoliko ste treći i imate više tagova onda ćete ladno proći dalje.





Subjetivno, ova igra mi se zaista svidela, jer me je podsetila na doba kada sam sedeo ispred TV-a i gledao crtaće sa D.D. Objektivno, igra ima dobru muziku (koja je opet skinuta iz crtaća), malo lošiju grafiku i što je najvažnije igriva je. Ukoliko ste prešli CTR više puta, ova igra je taman za vas, jer je ona rame uz rame sa gore pomenutom igrom.



1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Looney Tunes Racing
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Trke


PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.5

84%

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION



Satori Jo



Za jednu konzolu, Nintendo 64 ima izuzetno puno pucačina iz prvog lica (FPS), a Turok serijal je bio prva ovakva igra na tada najjačoj konzoli. Od tada je prošlo četiri godine i mnogo toga se promenilo i u svetu konzola i u svetu FPS igara. Turok je uvek pratio modu među pucačinama - čak je prošle godine izašao i isključivo arena naslov, koji je i bio treća igra u serijalu. Modu prati i ovog puta, a ono što je dobro je da su programeri kuće Iguana obratili pažnju na sve zamerke koje su novinari i igrači upućivali prethodnim igrama i u ovoj četvrtoj ispravili skoro sve njih. I ne samo to - dodate su i neke nove stvari koje serijal prethodno nije imao i koje čine ovaj, najverovatnije poslednji Turok naslov na Nintendovoj konzoli, izuzetno zanimljivim, čak i u konkurenciji kakva je Perfect Dark.



Najbolje je krenuti redom, a red je da se prvo pomene najveća novina koju ova igra donosi - dva različita junaka, svaki sa svojim specifičnim osobinama. Junak dvojke Joshua biva ubijen na početku ove i za njim ostaje njegova žena Danielle i njen brat Joseph. Oni su dva nova junaka i na početku igre igrač bira koga od ova dva lika će voditi. Danielle je robusnija dok je Joseph sitniji i može da se provuče kroz neke manje prolaze, a i svako od njih ima specifična oružja koja koristi. Činjenica je da su nivoi isti za oba lika, ali put kojim kroz njih prolaze se razlikuje, što donosi veću raznovrsnost u igru, kada se ona jednom pređe. Glavna zamerka dvojke su bili neverovatno dugi nivoi, sa ni malo tačaka za snimanje pozicije, pa su programeri ispravili obe zamerke - nivoi su još uvek poprilično veliki, ali su podeljeni u manje segmente, a pozicija se može snimiti bilo gde u igri.



Grafika u igri je takođe poboljšana. Prvo uvodni intro pokazuje likove koji pričaju sa sve realnim pomeranjem usana, a sami nivoi su vrlo detaljni i vrlo raznovrsni - više nema samo jednoličnih džungli ili ruiniranih gradova - uvedeni su i grad budućnosti i izgubljena zemlja, kao i omaž džungli iz prvog dela koja je vrsta zahvalnice ljubiteljima igre koji su pratili ceo serijal. Takođe, jako bitna stvar u igrama ovog tipa je framerate i on ni jednog trenutka ne padne nisko da bi zasmetao odvijanju igre. Još bolje, vlasnici expansion paka će uživati u drastično poboljšanoj grafici i izgledu igre, bez ikakvog uticaja na framerate. I u igri više igrača, i iscrtavanje i sama detaljnost grafike ostaje odlična i sa i bez expansion paka. Već pomenuti govor likova nije uobičajena stvar za igre na kertridžima, ali trojka ne samo da donosi realan i dobro odglumljen govor likova, nego njega jako puno ima i vrlo je kvalitetan. Muzika, takođe, jako dobro zvuči i džungla ritmovi prijaju igri ovakvog tipa. Efekti i oružja i ambijent zaokružuju odličnu zvučnu sliku.

Ako treba pomenuti zamerke, one se prvenstveno odnose na preciznost nišanjenja u stani-pani situacijama, još uvek ne baš precizno skakanje, kao i umereno kratku igru za jednog igrača. Ipak ovo su minimalne zamerke za vrhunski završetak Turok serijala na N64, koje ni malo ne umanjuju vrhunski FPS doživljaj. Bilo da igrate sami ili sa prijateljima, Turok 3 je igra koju svakako morate probati i koja stoji rame uz rame i sa PD i sa Goldeneye kao najbolja FPS igra ove konzole.













Ime: Turok 3: Shadow Of Oblivion
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina iz prvog lica





Gradimir Joksimović

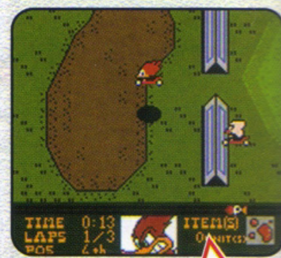




Kada smo čuli da Konami priprema trkačku igru s Perom Detlićem u glavnoj ulozi, bili smo spremni da se opkladimo da nam se sprema još jedan klon igre Mario Cart. I, bili smo u pravu. To, naravno, ne predstavlja minus, jer se već duže vreme na GameBoy tržištu oseća nedostatak takvih igara. Woody Woodpecker Racing, pritom, ispunjava sve savremene normative i kao takva predstavlja naslov vredan pažnje.

Meniji igre su dobro organizovani i prepuni zanimljivih opcija. Igrač može da bira između devet likova, koji su preuzeti iz crtanog filma, a među njima se nalazi i sam Pera Detlić. Trke se odvijaju na 16 različitih staza, što je više nego dovoljno za dugotrajnu zabavu. Postoje četiti režima igre: Extreme (iscrpljujuća varijanta kup takmičenja), Grand Prix (klasičan granpri šampionat), Sprint (jedna trka protiv pet konkurenata) i Time Attack (trka na vreme, u kojoj se takmičite sa svojim "duhom", trudeći se da sa svakim krugom popravite vreme). Kao i u drugim akcionim simulacijama vožnje, na raspolaganju imate i raznovrsna oružja, koja će trke učiniti zanimljivijim (posebno za one koji vole da varaju). Novinu na ovom polju predstavljaju navodeći projektili, koji mogu biti od velike pomoći ili vam mogu stvarati grdne probleme, sve u zavisnosti da li se njima koristite vi ili vaši protivnici.

Igra u mnogome podseća na Mario Cart, ali ima jedan ozbiljan nedostak - presporo izvođenje, zbog koga će se iskusniji igrači brzo zasititi. Verovatno će vas nervirati i to što svaku trku počinjete sa poslednje pozicije, pa ćete tokom prva dva-tri kruga ganjati protivnike, bez mogućnosti da steknete osetniju prednost. Ako pri tom samo jednom udarite u neki objekat, u najvećem broju slučajeva ne možete povratiti dobar plasman, ma koliko se trudili.



Grafika je pristojna, a jedina zamerka se odnosi na prilično sitne likove, koje ćete jedva raspoznavati (a kamoli videti im lica). Što se staza i okruženja tiče, postoji obilje detalja koji upotpunjuju prikaz (ali i usporavaju izvođenje). Zvuk je prosečnog kvaliteta.



Woody Woodpecker Racing preporučujemo samo ljubiteljima Mario Carta. Drugima savetujemo da nabave Micro Machines V3 - trenutno najbolju trkačku igru na GBC platformi.



GB color

Ime: Woody Woodpecker Racing
Izdavač: Konami
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Trke



Gradimir Joksimović

CANNON FODDER

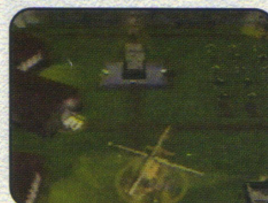


Rimejk jednog od najvećih hitova kompanije Sensible Software (amigisti vrlo dobro znaju o kome je reč), pojavio se nedavno na GBC platformi. Codemasters, od nedavno vlasnik Sensible Softwarea, uradio je prilično dobru konverziju Cannon Foddera, igre koja je svojevremeno bila prodata u preko 600.000 legalnih i barem tri puta toliko nelegalnih kopija.

Priča je ostala ista: igrač kontroliše grupicu diverzanata koji na svakom nivou imaju zadatak da neutrališu neprijateljsku živu silu i/ili mehanizaciju. Izvođenje u mnogome podseća na strateške igre u realnom vremenu, a sama igra je najvećim delom akciona, sa malim brojem taktičkih elemanata (jedino sistem upravljanja podseća na RTS). Igra se sastoji iz čak 72 nivoa, što je dovoljan garant da ćete se dugo zabavljati. U početku, zadaci su sasvim jednostavni, da bi na kasnijim nivoima postali prilično zahtevni. Neprijateljske jedinice iz misije u misiju postaju sve brojnije, pametnije i bolje naoružane, ali ni vi nećete ostati nezaštićeni, s obzirom da u svom arsenalu imate više vrsta teškog naoružanja (helikopteri, tenkovi, bazuke, minobacači). Tokom borbe morate voditi računa o svakom članu ekipe, jer sa svakim izgubljenim vojnikom drastično smanjujete šanse da završite misiju.



Grafika je, za GBC pojmove, izuzetna. Mali ekran GameBoy-a stvara nešto više poteškoća u trenucima kada treba izbegavati zamke, jer su one toliko sitne, da ih je nekada nemoguće primetiti. Takođe, na nekim nivoima postoji i problem preglednosti. Zvuk je fenomenalan - čim vas spaze, protivnici urlaju na nekom nedefinisanom jeziku, a ni vaši vojnici ne drže jezik za zubima, što stvara vrlo duhovitu atmosferu (posebno kad neki od vaših momaka zavapi: "Hoću kući!").



Sve u svemu, Cannon Fodder je izuzetna konverzija jedne od najuspešnijih igara na Amiga i Atari računarima, jer ima sve: duh, dobru grafiku, zvuk i sjajnu igrivost. Ako ste je igrali ranije, uživaćete i sada, a ako niste, nemojte pogrešiti misleći da se radi o nekom bljutavom rimejku, koji atakuje samo na vaš džep. Nabavite je i nećete pogrešiti.



GB color

Ime: Cannon Fodder
Izdavač: Codemasters
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Platforma



Marko Lambeta



VANISHING POINT

Stari recept za pravljenje dobrog igračkog softvera glasi: uzeti od drugih igara ono najbolje, dodati malo sopstvenog začina i sve to kuvati na tihoj vatri dok se svi sastojci ne sjedine u savršenu kombinaciju grafike, zvuka i igračke zaraznosti. Kuvari iz Clockwork Gamesa zbućkali su izgled Ridge Racera, zaraznost Need for Speeda i realne simulacijske osobine Gran Turisma, a začin? Ne nije vegeta, već odlična grafika i kako sam naslov kaže - tačka nestajanja. Vanishing point se prvi put primenjuje u video igrama, ovim efektom postiže se velika dubina prostora. Imaćete utisak da se vozite ogromnim prostranstvima, a pogled će vam dosezati sve dok se ne izgubi na horizontu. Nemojte se previše diviti pejsažu - pređimo na samu akciju.





Autori igre i ceo tim eksperata za automobile, proveli su mnogo vremena ispitujući osobine automobila koji se pojavljuju u igri. Oni tvrde da se automobili iz igre ponašaju k'o pravi. Na raspolaganju vam je tridesetak makina - od penzionerskih: Golfa i mini Morisa, do automobila iz snova: Lotusa i Jaguara. Sve je to lepo, ali šta vam to vredi kad na početku možete da izaberete samo dva automobila: Ford Mustang i Ford Explorer. Tako dolazimo do još jednog važnog sastojka Vanishing Point čorbe. Gotovo sva kola, opcije, staze itd. na početku igre su zaključani. Pobeđivanjem u trkama dobijaćete bolje automobile, nove opcije,... Ovakvo izvođenje zahteva strpljivost igrača avantura, koji polako otkrivaju deo po deo igre, sklapajući delove u mozaik.



Cilj svake trke nije da prvi prođete kroz cilj, nego da postignete najbolje vreme. Ako mislite da je to lako, varate se. Al je jedan od najboljih do sad viđenih u trkačkim igrama. Kompjuterski kontrolisana vozila neće se prosto kretati unapred utvrđenom putanjom, ona će svoje kretanje prilagođavati vašem, zagorčavajući vam život. Upravljanje vozilom podseća na Sega Rally 2, dakle vozila uvek pomalo proklizavaju i zanose u krivinama. Igrivost bi se mogla okarakterisati kao spoj realističnih osobina vozila i arkadnog stila vožnje.

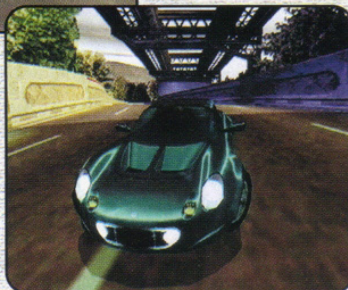
Jedan od najjačih i najukusnijih začina ove igre je sjajna grafika. Modeli automobila su urađeni u visokoj rezoluciji i veoma su detaljni, a ma koliko njih se istovremeno nalazilo na ekranu animacija ostaje glatka, sa fantastičnih 60 sličica u sekundi. Ipak mora se priznati da se trke odvijaju u pomalo izveštačenom okruženju, malo više pozadinskih animacija dodale bi više živosti ambijentu, a detekcija oštećenja vozila - realističnosti. Muzika koja prati trke urađena je u trance fazonu i pojačava dinamičnost same trke.

Sjajne tehničke karakteristike Vanishing Pointa nisu uspele da stvore igračku atmosferu jednog Need for Speeda, ali za nju se pobrinuo poseban deo igre - Stunt Driver mod. On gotovo da predstavlja igru za sebe u kojoj izvodite skokove, okrete, vozite slalom... Svakom pređenom disciplinom otkrićete sledeću, još luđu od prethodne. Ovaj segment igre odlikuje mnogo bolja atmosfera i igračka zaraznost od trkačkog dela.

Krajnji utisak o igri je da su programeri Clockwork Gamesa zbućkali vrlo ukusno jelo. Tehničke karakteristike, postepeno otkrivanje opcija, a posebno Stunt driver mod, garantuju da će se Vanishing Point konzumirati polako i dugo, sa uživanjem.







Zahvaljujemo se ***CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)*** *na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.5	4.0	4.0

85%

1 - 4 igrača





Ime: Vanishing Point
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja



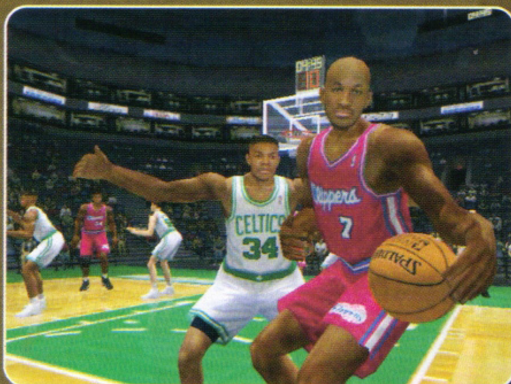


Igor Simić

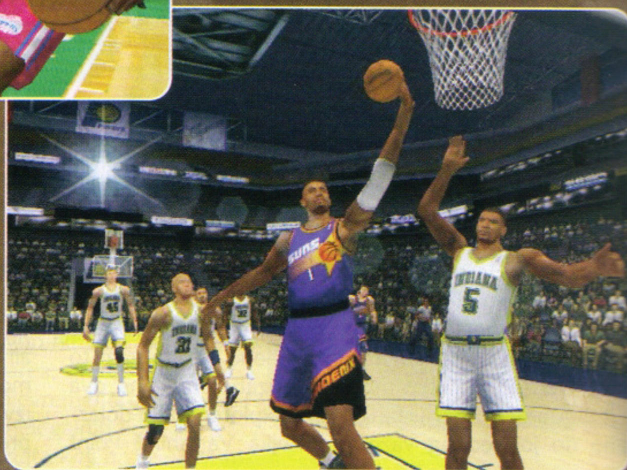
NBA 2K1

Možete li da zamislite koliko srećan može da bude neko ko komentariše sportske igre i za svoj "debitantski nastup" na Dreamcast-u (konačno!!!) dobije ovakvu igru? Ne, naravno da ne možete, jer većina nas "običnih smrtnika" i ne zna koliko igre, a naročito sportske, mogu da budu dobre na konzolama koje imaju ovakve mogućnosti. Srećan sam kao pas u liftu! (ha,ha,ha,..) Naravno šale nikad dosta, ali stvarno veoma mi je drago da se proizvode igre ovog tipa, jer to je ono za čime celoga života žudim - dobra igra, i još sportska, i to Basket...

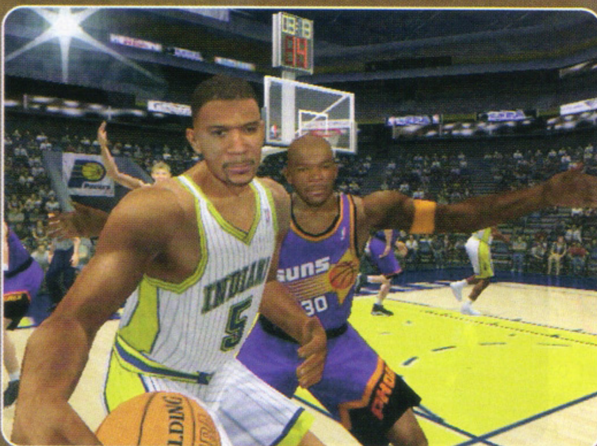
Sjajno, sjajno... NBA 2K1 je vrhunski basket koji vam sigurno neće brzo dosaditi i što je još "gore" naterаće vas da se igrate, i igrate, i igrate, sve dok se ne zapitate koji je ono danas dan? Šta je to što NBA 2K1 od ostalih igara izdvaja toliko da zasluži na samom početku ovako pozitivne kritike? Za početak tu je INTRO - igra počinje rečenicom "The opponent is everywhere" (protivnik je svuda), što vam na samom početku daje do znanja kakva je odbrana igre. Intro je sjajan i u igru nas uvodi digitalizovanim sekvancama iz istorije NBA lige, među kojima su šut Larry-ja u poslednjoj sekundi protiv Filadelfije (finale play off-a), neki od genijalnih poteza Medžika Džonsona, "banana" Vilta Čemberlena... sjajno, nema šta, konačno nisu zaboravljene legende ovog sporta, iako u igri nisu zastupljeni kao aktivni igrači ili treneri.



Posle uvoda u velikom stilu, čeka vas slika Alena Iverson-a, iz vremena kada je imao "frizuru" (kojoj ćete se možda malko nasmejati), a iza toga je, naravno, glavni meni sa svim mogućim i nemogućim, potrebnim i nepotrebnim opcijama koje vam mogu pasti na pamet. Postoji nekoliko modova!!! igranja ove igre: simulacija, arkada, menadžerija i to sve uz prave statistike i simpatičnu muziku (prva zamerka se odnosi baš na ovaj segment), koja je na moju veliku žalost jednolična i odsvirana je na nekom polusintetičkom instrumentu, koji se nikako ne uklapa u koncepciju igre. Kada se odlučite za način igranja, a u ponuđeni su: Season (odigravanje cele sezone sa jednim timom), Street (ulični basket na dva koša gde birate broj igrača u timu, od 2 na 2 do 5 na 5, na pet različitih terena širom USA), Tour (organizovano gostovanje vašeg tima u okviru priprema za sezonu, broj utakmica je između 4 i 16), Practice (trening na kome možete naučiti kako se igrači iz vaše ekipe ponašaju u napadu i odbrani), Network i Franchise moći ćete da uživate u menadžmentu timova. Naime, moguće je u okviru opcije Management - Lineups podesiti petorku koja nastupa prva, šutersku petorku, nisku postavu, visoku postavu, defanzivnu petorku... Možete poslati skauta da pronađe mlade i talentovane igrače, koji odgovaraju vašim zahtevima u okviru opcije Scouting, možete postaviti napade vašeg tima i odrediti kretanje pojedinaca u napadu, odigrati presing na protivničkom igraču (Playbook). Tu su još i Signings (potpisivanje ugovora) i Needs (spisak igrača koji je potrebni ekipi u odnosu na povrede) i još nekolicina stvari koje su interesantne jednom NBA treneru.



Posle ovako iscrpnih priprema uz koje sve vreme ide Caravan (ona simpatična MOZGOISPIRAJUĆA muzika koja će vam se u toku igranja postati veoma dosadna), konačno dolazimo i do glavnog segmenta ove igre, a to je utakmica. O samom igranju ne vredi trošiti puno reči jer je to nešto što jednostavno





1 - 4 igrača

Podržava vibracije

Ime: NBA 2K1
Izdavač: Sega Sports
Sistem: PAL
Žanr: Košarka

Dreamcast



morate da probate. Grafika je na zavidnom nivou, i konačno će vaši igrači imati normalne, košarkaške pokrete (sigurno vam se ranije dešavalo da se nasmejete reakcijama vaših igrača). Po prvi put u istorijatu košarkaških igara na konzolama moguće je igrače prepoznati po liku i videti grimase igrača prilikom igre, opet sjajno, nema drugog komentara. Zvuk je izvanredan, a ekipa SEGA Sports-a se potrudila da bude toliko realna da čujete škripu patika, "telefoniranje" plejmejkera, uzvike pomoćnih trenera, žagor publike, announcer-a... i to sve toliko realno da pomislite da ste na pravoj NBA utakmici. Za svaku pohvalu je opcija NETWORK, u okviru koje je ovaj basket moguće igrati na Internetu protiv nekog Australijanca, ako je raspoložen za partiju basketa, ili što je još bolje, sa njim u ekipi protiv nekog od timova koje vodi kompjuter. Ovaj potez SEGA Sports-a govori o tome koliko je NBA 2K1 ozbiljan projekat. Opciju Franchise neću objašnjavati, neka to ostane prijatno iznenađenje za sve one koji vole dobar basket i menadžerije - prava menadžerska poslastica! Igrivost NBA 2K1 je na nivou koji smo do sada veoma retko sretali i po prvi put moraću da se požalim zbog oblika Joystick-a koji vas sprečava da pružite svoj maksimum (bilo bi mnogo bolje kada bi bilo moguće igrati sa Sonijevim džojsticima). Atmosfera je potpuna, i jedina moja zamerka odnosi se na izgled i ponašanje publike koja je, mora se priznati malo lenja i "pozorišna", ali zar nije tako i na pravim utakmicama?!

NBA 2K1 je izvanredna igra koja će po mojoj proceni u sledećih nekoliko meseci postati ono što je u 2000-toj postao ISS Pro Evolution - neizbežan deo zabave i igračka "klasika", zato ne oklevajte nego naučite da igrate NBA 2K1 pre drugova!!!



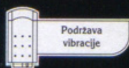






Marko Lambeta

1 igrač



Ime: Max Steel: Covert MIssion
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Akcija





Max Steel: Covert Missions

Mattel je jedna od najvećih fabrika igračaka na svetu, mesto gde se proizvodi najpoznatija mešavina gume, plastike i sladunjavog neukusa - Barbika, kao i mnoge druge stvarčice koje mnogo usrećuju mališane, a još više unesrećuju džepove njihovih roditelja. Ljudi iz Mattela su, uočivši da se deca sve manje igraju svojim igračkama, a sve više igračkim konzolama, prešli sa proizvodnje "hardvera" odnosno igračaka, na proizvodnju softvera. U mnogim igrama ove kompanije, kompjuterski likovi su nastali po uzoru na svoje plastične pretke, što je slučaj i u igri Max Steel, u kojoj su gotovo svi likovi nastali po uzoru na veoma popularnu seriju plastičnih figurica.



Radnja ove igre odvija se u bliskoj budućnosti u kojoj teroristi pokušavaju da uz pomoć vrhunske tehnologije, sve ljude pretvore u zombistične robove. Pošto je Supermen davno otišao u penziju, a Betmen ima problema sa kostoboljom, na scenu stupa mlađani tajni agent Max Steel.

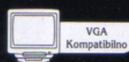
Sama igra koncepcijski podseća na Tomb Raider, dakle radi se o akcionoj avanturi iz trećeg lica u kojoj nije cilj utamaniti sve što se miče, već i rešiti po koju zagonetku.

Neprijatelje koji Maxu zagorčavaju život pokreće dobra AI rutina. Kada ga spaze oni neće oduševljeno srljati u susret sa Maxovim pesnicama i đonovima, već će prvo zatražiti pomoć svojih, ne baš simpatičnih kolega. Zbog toga će vas obično zaskočiti čitava gomila nakaza. Pored ručnih i nožnih udaraca, naš heroj koristi i po malo nemaštovit arsenal oružja: laserki pištolj, granate, noisemaker - spravicu koja privlači pažnju protivnika, itd. Max ne bi bio primljen u Udruženje mladih superheroja da i sam ne poseduje natprirodne moći. Naime, njemu je slučajno ubrizgana supsanca Nanotek, koja je u susretu sa hemijom Maxovog tela od njega napravila nadčoveka. Maxove super moći su: nevidljivost i sposobnost da deset puta uveća svoju snagu. Jaka stvar!

Dizajnerima igre Max Steel posao je bio olakšan, budući da je već postojala istoimena crtana serija koja je

Gradimir Joksimović

1 igrač



Ime: Kiss: Psycho Circus
Izdavač: GOD
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina iz I lica





KISS Psycho Circus: The Nightmare Child



Ako ste, poput autora teksta, podlegli marketinškim trikovima i poverovali glamuroznim najavama za Dreamcast verziju igre KISS Psycho Circus, osetićete gorčinu razočarenja čim se budete latili upravljača. To, naravno, ne znači da je ovo najgora igra koju smo ikad videli.

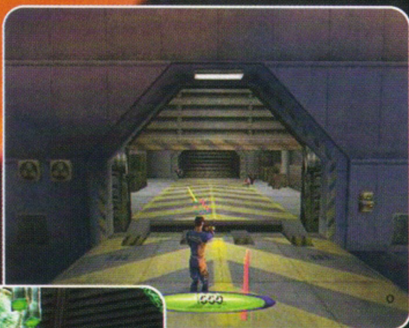
KISS Psycho Circus se odvija u čudnom i neobično mračnom okruženju, gde obitavaju zli klovnovi-ubice i drugi uvrnuti likovi iz neobičnog cirkusa, kojim gospodari biće po imenu Nightmare Child. Jedino igrač, koji vodi članove grupe KISS ima dovoljno snage i hrabrosti da se suprotstavi toj pošasti iz druge dimenzije. Zbog čega se sve to dešava biće jasno samo čitaocima istoimenog stripa Todda McFarlanea, jer u igri, na žalost, nisu data podrobnija objašnjenja.

Misija koju ste započeli zahteva od vas da se razračunavate s daleko brojnijim neprijateljem, tj. da rušite sve pred sobom, kao i u svakoj drugoj FPS igri. Potrebe za razmišljanjem gotovo i da nema - nivoi su linearni, zamke praktično ne postoje, a zagonetke su svedene na prosto otključavanje vrata i pomeranje poluga. Umesto impresivne AI rutine i sadržajnog scenarija, KISS Psycho Circus nudi jednostavne, mračne arene, groteskna neinteligentna stvorenja, koja ne znaju za pojam taktičkog napada i efektna, ali nedovoljno brojna oružja. Ipak, mali asortiman oružja kompenzovan je njihovim odličnim dizajnom. Oružja su podeljena u tri kategorije, a svaki od četiri lika (članova grupe KISS) kojima budete upravljali tokom igre, pored standardnih ima i po jednu karakterističnu pucaljku. Negde pri kraju serije nivoa koju igrate s jednim likom, nalazi se najjače oružje koje treba pokupiti da bi se koristilo u borbi s Čuvarom.

Igra je podeljena na pet epizoda, četiri standardne sa po osam nivoa i jednu završnu, koja se sastoji iz dva nivoa u kojima jurcate za Nightmare Childom. Nivoi imaju jednostavnu konstrukciju, dosta su dobro dizajnirani i odišu gotskom atmosferom. Nivoi sadrže sve elemente koji krase savremene FPS programe - česta iznenađenja



u potpunosti kompjuterski renderovana. Celokupan vizuelni utisak u igri, međutim nije naročito upečatljiv: svih osam nivoa deluju prilično monotono i nemaštovito,





animacija likova je izuzetno neprirodna, a međuscene se odlikuju izuzetno lošom pikselizacijom. Vizuelno se izdvajaju jedino zaista lepo urađene eksplozije.

Ne samo grafika, već i drugi elementi igre stvaraju utisak monotonije. Atmosfera u igri je na prilično niskom nivou, igrivost i zvuk takođe. Pored toga što je ovim softverom napravio odličnu reklamu za svoju seriju Max Steel igračaka, Mattel nam u ovoj igri nudi malo pucanja, malo pentranja i rešavanja zagonetki, ali ipak - Lara to radi sa više stila.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*





i skrivene prolaze, kao i izraženu tematsku šarolikost pejsaža, što treba pohvaliti. Čudovišta su, bez sumnje, plod dizajnera, koji se i dalje bori s noćnim morama iz detinjstva. Najbrojniji napasnici su bezglave kreature koje napadaju u čoporu, a mnogo više problema zadavaće vam psihotični arahnoklovnovi, koji ispaljuju munje, mutirani psi koji bljuju vatrene kugle, debele žene i druga cirkuska menažerija. Koristan dodatak predstavljaju skale oštećenja, na kojima možete očitati koliko još treba pucati, pre nego li se protivnik raspukne u komade.

Najviše negativnih poena zaslužuje slaba igrivost. Tokom igranja stiče se jak utisak da je od Psycho Circusa neko po svaku cenu želeo da napravi mešavinu akcione i avanturističke igre, pri čemu ni jedan od ta dva pravca nije dobro uobličen. Daleko bi bolje bilo da se više pažnje posvetilo razvoju akcije, jer "zagonetke" s kojima ćete se sretati nikako se ne mogu okarakterisati kao dobro osmišljene (zaista nema mnogo smisla gubiti vreme u traganju za nekim beznačajnim delićem slagalice kojim bi se rešio problem, koji vodi na narednu deonicu). Zaista ne možemo biti zadovoljni zagonetkama, koje umesto sivih ćelija na probu stavljaju naše strpljenje. Pored toliko dobrih igara za Dreamcast, nema smisla kupovati KISS Psycho Circus.





Miroslav Đorđević

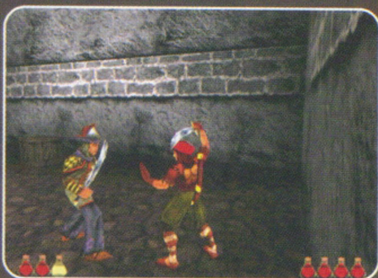
Prince of Persia



Zajedno sa Super Mariom i Aladinom, Princ je sasvim sigurno najigranija igra na starim osmobitnim i šesnaestobitnim konzolama, kao i 286 (na kome je radio samo do petog nivoa) i 386 PC računarima. Igra je bila tako zarazna i dobra da su se čitave grupe zaluđenih igrača sakupljale i provodile po čitavu noć igrajući ovu kultnu igru. Prošlo je nešto manje od deset godina i Princ je ugledao svetlost dana i na Dreamcast-u. Nekadašnja 2D avantura, postala je potpuno 3D, zadržavajući sve osobine starog Princa, što rezultuje pojavom još jedne izvrsne igre na ovoj izvrsnoj konzoli.

Ljudi iz Matel Interactive- a, koji su inače poznati po proizvodnji Barbie lutaka, imali su izgleda jaku viziju o tome šta svojom igrom žele da izazovu i postignu. Pošto igra zadržava mnoštvo detalja od svog prethodnika, kod starijih igrača koji su dobro upoznati sa Princom, javiće se jaka nostalgija. Prepoznaćete sem priče koja je potpuno ista, mnoštvo klopki (most koji se ruši dok po njemu trčite, šiljci koji iskaču iz poda, podne tastere za otvaranje vrata itd.), neprijatelja i drugih stvari (normalno ovaj put sve u 3D-u), pa se Arabian Nights Prince of Persia može smatrati rimejkom legendarnog Princa.

Da vas podsetim na priču. Na persijskom dvoru došlo je do puča. Dvor je otet, princeza odvedena, a mladi princ bačen u tamnicu. On naravno beži iz tamnice i kreće da oslobodi voljenu... Sve se to lepo da videti u veoma dobro urađenom introu, posle koga započinjete igru u prilično inferiornom položaju - u tamnici. Grafika je veoma lepa, nema mnogo detalja, ali su ti retki detalji istinski dobro napravljeni. Igra poseduje odličan frame-rate, pa kretanje izgleda jako glatko i tečno. Komande i izvođenje najviše liče na Tomb Raider, s tim što je u Princu smanjivanjem potrebne preciznosti pri skakanju ovo dosta pojednostavljeno. Programeri imaju nezgodan običaj da pri prebacivanju neke igre u 3D nepotrebno zakomplikuju igranje ubacivanjem mnoštva detalja, novih komandi i drugih stvari, što ima za posledicu da "to više nije to". Ne svu sreću Princ je i u 3D-u ostao podjednako jednostavan za igranje i prijatan za oko. Likovi koje srećete, kao i sam princ su veoma lepo dizajnirani i uklopljeni u pozadinu, ali su (naročito vezano za likove) prisutni bagovi. Ukoliko vas stražar na kraju hodnika primeti i pojuri, a vi mu pobegnete, tako što se popnete na obližnju gredu, on će stajati ispod vas i mlatiti mačem svud oko sebe, iako ste vi već daleko iznad njega. Takođe problem predstavlja i teško postavljanje vašeg junaka na određeno mesto zbog preosetljivih komandi (na primer u slučaju da treba povući polugu na zidu). Na vašem putu do princeze, čekaće vas mnogo vrata koja treba otvoriti i Arapi od kojih treba, ako je moguće pobeći, a ukoliko nije: proburaziti sabljom. Kada startujete igru nemate nikakvo oružje, a naš princ je suviše fin da bi se borio rukama, tako da ćete na početku bespomoćno bežati od stražara, koji za razliku od vas nose sablje, sve dok i vi sebi ne nabavite jednu. U igri postoji mnoštvo tajnih prolaza, čije je pronalaženje često uslov za prelaženje lokacije, tako da vam iskreno preporučujem da svaku sobu maksimalno pronjuškate i istražite, pa tek onda kada ste apsolutno sigurni da ste sve ispitali pređete na sledeću.





Arabian Nights Prince of Persia je izvrsna igra koja ima ozbiljne izglede da na Dreamcast-u bude hit ništa manji nego stari Princ na PC-u. Sudeći po ovoj igri, Dreamcast može komotno da stane rame uz rame sa PlayStation-om 2, ako nije i bolji od njega, bez obzira na jači hardver kod dvojke. Na kraju ipak se o konzoli sudi na osnovu kvaliteta igara. Zar ne?

1 igrač

Podržava vibracije

Ime: Prince of Persia
Izdavač: Mattel Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	4.5

89%

TimeSplitters

Miloš Marković



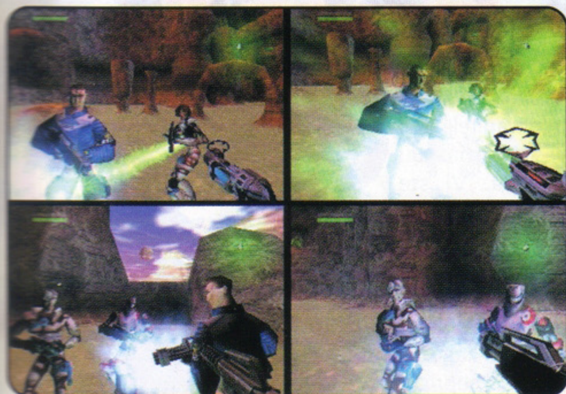


Evo još jednog odličnog FPS-a, za čuvenu i na veliko hvaljenu konzolu PS2. Pravo da vam kažem, bio sam prijatno iznenađen kada sam po drugi put u životu seo za kopkit jedne razjarene mašine, koja je sasvim slučajno PS2. No, da vas ne gnjavim svojim ličnim oduševljenjem, već da vam prikažem u najboljem svetlu ovaj naslov za PS2. Kao što ste pročitali i primetili, u pitanju je još jedan kvalitetan FPS. Prvi utisci su bil za svaku pohvalu, a već kasnije se jasno mogu primetiti nedostaci.

Što se grafike tiče, sve je precizno i lepo urađeno, ali čitajući ono silno štivo, što sa Interneta, što iz stranih časopisa, igra ne koristi ni 85% grafičkih mogućnosti. S obzirom da je ovo još uvek početak, progledaću kroz prste. Kontrole su zaista konfuzne i trebaće vam dosta vremena da se priviknete na njih. Naime, raspored tastera uopšte nije funkcionalan, a lošem utisku doprinosi i to što se analogne kontrole ne mogu isključiti. Kontrole su vrlo osetljive, pogotovo nišan. Kada igra počne možete primetiti odličan intro, kao i to da učitavanja traju mnoogo duugo. Na samom početku možete izabrati jednu od tri zone: Egipat 1938, Tokio 1972 i Los Anđeles 2000 i neke godine. Zone su poređane hronološki, i uopšte nisu linearne. Priča će se razvijati tokom prelaženja igre, a mogu vam samo reći to da ste u ulozi plaćenog ubice. Oružja su verno urađena, i za svaku vremensku zonu imate posebna. Možete izabrati jednog od tri ponuđena lika, a kojeg ćete izabrati potpuno je nebitno za tok igre. Modeli protivnika su urađeni zaista perfektno, pogotovo lice (facial animation). Međutim, kao što sam ranije rekao, igra ne koristi puni potencijal konzole, što se bitno odražava na realističnost. Boje su živopisne, a dizajn enterijera i eksterijera je odlično urađen. Bukvalno nikada nećete hodati istim hodnikom ili istom ulicom. Takođe je korišćen i hit-lock sistem ili gde ti pogodiš neprijatelj se tu hvata, a i inteligencija protivnika je na zavidnom nivou. Neprijatelji neće juriti vas, već će vam postavljati zasedu iza ugla, a ne daj bože da vas napadne više od troje sa mašinkama - teško vama. U toku igre možete da pokupite i razne dodatke za svoje oružje, kao što su snajper ili night vision. E, sad par reči o muzici i zvuku. Odlično - je preslab epitet za nešto ovako. Muzika je instrumentalna, i neretko će menjati ritam. A zvuk, lele, recimo ako vam je health na isteku čućete otežano disanje. Takođe, zvukovi pada čaure na zemlju su više nego realni.



Kada se skupi sve što sam do sada rekao, dobijamo jednu kvalitetnu igru za PS2 konzolu. Međutim, trebaće vam dosta vremena da se priviknete na nov sistem igranja. Meni nije trebalo dugo, a ako i vi volite FPS, onda sam siguran da ćete se i vi brzo navići. Igra je neverovatno igriva i što je najvažnije, pored Unreal-a, ovo je jedna od najboljih FPS igara za Sony 2 (barem za sada).







*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

Igrača 1 - 4

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB) 720KB

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: Time Splitters
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina iz I lica

PS2 PlayStation.2



Uroš Tomić

DYNASTY WARRIORS 2



Mag stoji na površini vode, gleda u horizont dok se talasi povijaju, iščekuje, vreba... Šalje ugovoreni signal, prava kiša zapaljenih strela se zabada u jedra neprijateljske flote. Veliki tigar stoji iznad zapaljene flote, razmahujući šapama i šireći plamen na sve strane. A onda, zmaj, pravi kineski, izuvijan kao zmija, tarlaha, šišti i skiči k'o blesav, pa onda neka 'tica ledenih krila, smaragdnog sjaja, a to je samo prvih deset sekundi sjajnog introa.

Meni ostaje da se zapitam da li postoji neka igra koja me je više privukla od ove? Pa lagao bih ako bih rekao da je savršena, takva igra na moju (i vašu) žalost još ne postoji, ali moram reći da je odlična, da zadovoljava sijaset kriterijuma, brža, odlična, ložačka i pržačka, da je dinamična, da je odlična. Da li sam možda već spomenuo da je odlična? Nekada je bila tuča u "kao" tri dimenzije, ali je u međuvremenu izevoluirala, ojačala i regenerisala, jednom rečju preporodila. Pravo da vam kažem, zamišljao sam veliku, mišićavu ruku koja izleće iz ekrana i grabi me za lobanju, trese levo-desno poput pitbul terijera i urla "AH!!!!GUBIM KOSU!!!!"



Iščekivanja su ispunjena, zadovoljan sam, sviđa mi se vrlo, jeste, da!

Preskočimo opcije i tandara-mandara, ostaje nam dva moda, Musou mod (kampanja) ili Free mod, nezavisne borbe. Musou je ono što mene i vas zanima, pa zato krenimo redom i logično.

Ima jedna dinastija, gomila pobunjenika i gomila bojnih polja, dinastija gaji svoje pulene, prekaljenje borce, svakog sa statistikama i oružjima njima svojstvenim. Vi odaberete koga ćete da vodite, pogledate mapu i vaš položaj, na brzinu smislite strategiju i počnete. I tu kreće akcija..ma kakvi bre kung-fu filmovi, to je za malu decu.

Kamera 'vata pozu iz trećeg lica, gledam u grdosiju koju sam izabrao (Dan Wei ili tako neki andrmoljak) sa sekirom velikom poput Sinsinatija, kako se napinje i kreće prema neprijateljima. Borba je organizovana tako da svaki saveznik u stvari predstavlja zapovednika na polju koga prati niz vojnika. Tako je i vama dodeljen odred koji trčkara za vama, ali ne preterano revnosno, tako da možete da pobegnete u sam centar polja, gde se odvija najveće krvoprolice i peglate se kao što dolikuje čoveku i muškarcu (a ne ženi i devojčici) po principu "sam protiv svih".

Postoje tri vrste napada, običan koji prerasta u kombo, magični koji se kombinuje sa običnim i Musou tehnika koja je tu da čupa iz bule. Kombo se sastoji iz 4 udarca ili 4 zamaha, a magija se može bacati nezavisno od udaraca, ali je mnogo efektivnija kada se meša i kombinuje. Tako da svaki put kada povežete tri zamaha i bacite magiju, baja koga vodite izbacuje sebi svojstvenu borbenu tehniku, koja je u stanju da osakati većinu smrtnika. Isto je i sa kombinacijama sa dva i jednim zamahom, a Musou je najbolje iskoristiti kada ste okruženi neprijateljima, brzo se puni i još brže ispoljava, a kada ga aktivirate, svi će da "stanu pod jedan maslačak i to bez da se guraju".

Svaka borba je vremenski ograničena na određeni broj minuta, u njoj ima toliko mogućnosti, staze koje možete da birate, sve vreme vam idu aktivne poruke ko koga napada od saveznika i ko je u opasnosti, sa vama idu i telohranitelji koji vas ne ispuštaju iz vida. Vi ste glavni, svi vas vole, deca vas se plaše, žene vas potajno priželjkuju, vaša vojska vas toliko gotivi da vas upozoravaju čim zagazite nezaštićeni duboko u neprijateljsku teritoriju. Možete da se ojačavate sakupljajući energiju i powerup-ove koji vas pojačavaju trajno ili na ograničeni period, da jašete konje i odapinjete strele. Dobijate i poene na kraju, a sve u





Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2
Ime: Dynasty Warriors 2
Izdavač: KOEI
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

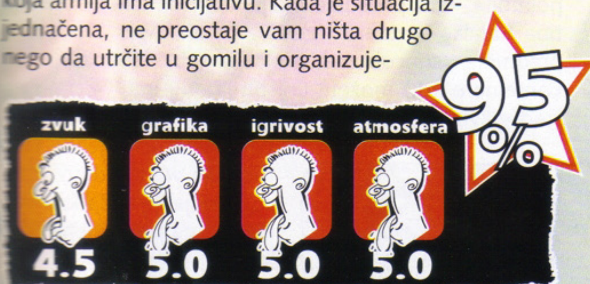


zavisnosti od ličnog bodycount-a i njegove visine. Samo da napomenem da sam prvu misiju završio za nešto preko pola sata, sa 806 neprijatelja bačenih pod noge i krvavu sekiru. U odnosu na "razbacane" neprijatelje i broj poena nakon borbe, skače vam rang i ojačavaju vam statistike, koje nisu preterano komplikovane i dele se na napad, odbranu i količinu života.

Pored skale za energiju, Musou skale koje je ispod nje, count-a i mape, tu je i indikator morala, koji pokazuje koja armija ima inicijativu. Kada je situacija izjednačena, ne preostaje vam ništa drugo nego da utrčite u gomilu i organizujete žurku i "krvav" ples. Moral je ono što određuje da li će neprijatelj jurišati na vas ili bežati podvijenog repa, tako da u momentima kada neprijatelj ima inicijativu ili bjž'te koliko vas komande nose ili zauzmite busiju (k`o na stočnom sajmu), pa ako neko priđe, pokažite mu kako se grdno prevario koristeći hladan čelik i aparate za svinjokolj.

O grafici nemam šta da kazem, ona je prosto fenomenalna, sve ide zapanjujuće glatko i bez seckanja, animacije su čudo moderne tehnologije i prehrambene industrije. Zvuk će vas zapanjiti svojom realnošću, a posebno će vam se svideti to što pre svake misije imate mali "history", oralnim putem će vam objasniti šta se tačno dešava i zašto prolivate krv na sve strane. Atmosfera je nešto što se može seći nožem, u svakom momentu igre će biti na najvišim instancama, a igrivost je, igrivost je... auh, kako da se izrazim? Igrivost je takva da i ako se desi da vam neko oduzme sve bombone na ulici, neko koga volite kaže da voli drugog (drugu), sve lađe potonu i sve ovce vuci iz'edu, igrivost je ono što će vas podići kada vas sve ostalo spusti, pružajuci vam bezumnu zabavu i unoseći malo živosti u sivilo života.





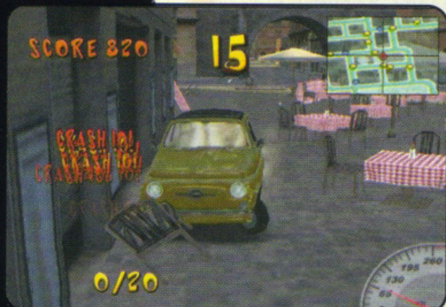
*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





Miroslav Đorđević

Top Gear Dare Devil



Malo stariji igrači se sigurno sećaju igre Top Gear, jedne od najboljih vozačkih igara za odavno izumrlu Segu Megu. Ta igra je za tadašnje standarde imala veoma lepu grafiku i solidnu igrivost, zahvaljujući kojima je stekla priličan broj poklonika. Relativno skoro pojavila se reli verzija, ovaj put za Game Boy, koju su takođe krasili atributi dobre igrivosti i kvalitetne grafike. Sada je pred nama Top Gear Dare Devil, za PlayStation 2, koga sem naslova ništa ne vezuje sa njegovim prethodnicima, jer je u pitanju sasvim drugi tip vožnje.

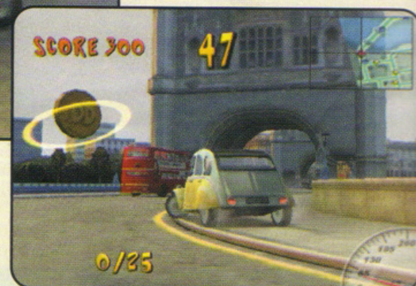
U Top Gear Dare Devil-u vozite kola kroz grad sa ciljem da za određeno vreme obavite neki zadatak, kako biste prešli nivo. Igra po svom konceptu najviše asocira na Driver-a (PlayStation), a po grafici i izvođenju na Midtown Medness sa PC-a. Na početku teksta sam pomenuo kako su verzije Sege i Game Boy-a imale odličnu grafiku i igrivost. Što se tiče grafike u Dare Devil-u dovoljno je samo napomenuti da je igra za PS2 i svaki komentar je suvišan, ali se po pitanju igrivosti slobodno može reći da je Top Gear Dare Devil razočarao. No, krenimo redom.



Intro je duhovito i tehnički solidno urađen, a jedino smeta prilično nerealno ubrzavanje i proklizavanje vozila (samo u introu, hvala Bogu). Prikazani su Mini Moris i nova Buba kako uspešno beže od policije, ostavljajući dotične u stanju zrelom za auto-otpad. Posle introa sledi meni sa manje-više uobičajenim modovima: za jednog ili dva igrača, opcijama za konfigurisanje igre, mod koji vam dozvoljava (slično kao u Driveru) da se prosto turistički vozikate po nekom od trenutno dostupnih gradova itd. Jedna krupna razlika između Top Gear Dare Devil-a i ostalih vozačkih igara je to što ovde možete voziti i videti neka sasvim obična kola (Fiat Punto, Mini Moris, WV Beattle), što će obradovati mnoge igrače, jer je već postalo dosadno voziti neki tamo Turbo Super Viper Ultra i šta ti ja znam kakav auto, kada to nemamo prilike da vidimo uživo, a pitanje je hoćemo li i imati. U modu za jednog igrača prisutna su četiri grada i to: Rim, San Francisko, Tokio i London, u svakom po tri staze, koje možete igrati redom kojim želite, ali je potrebno da sve tri pređete kako biste otvorili naredni grad (na početku vam je dostupan samo Rim). Sami gradovi su zadovoljavajuće veličine (mada mnooogo manji od onih iz Driver-a), vozila ima mnogo i lepo izgledaju, a do usporavanja ne dolazi čak ni kada se na ekranu nalazi preko deset vozila. Ona su lepo urađena, sa providnim staklima I vidljivim oštećenjima. Usput ćete naletati na novčiće (koji su često uslov za prelaženje nivoa), kao i razne sitnice koje vam mogu olakšati igranje ukoliko ih pokupite. Igra poseduje obilje lepih detalja i objekata tipa kafića, fontana, trgova i sl. Naravno sve sitnije predmete (suncobrane, stolove, table sa natpisima, kontejnere itd.) možete uništiti ili odgurati (recimo na sred glavne ulice u jutarnjem špicu), mada vam to ne bih preporučio, jer je vreme koje vam je dato knap za ispunjenje zadatka i odlaženje na predviđeno mesto.



Jedina slaba tačka ove igre je njena igrivost. Kola se prilično čudno ponašaju, pa će vam i pored punog komfora koji pruža Dual Shock na PlayStation- u 2, trebati neko vreme da se na njih naviknete. Muzika i zvuk sasvim zadovoljavaju.



Momci iz Papaya studija, koji su napravili igru, dokazali su da znaju znanje.Top Gear Dare Devil je jedna od boljih igara za PlayStation 2, a ja se pitam kako li će igre na ovom monstrumu od konzole izgledati kada budu iskorišćene sve njene mogućnosti, jer već sada, na samom početku, igre za dvojku izgledaju ovako dobro.

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	4.5	4.5

86%

Igrača: 1 - 2

PlayStation 2 Kompatibilno

PS2 PlayStation 2
Ime: Top Gear Dare Devil
Izdavač: Kemco
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

Gradimir Joksimović



American McGee's ALICE

Priča o Alisi u Zemlji čuda, kultno delo profesora Lewisa Carolla, kao da je stvorena za predložak neke avanturističke igre. E sad, zamislite latentnog "psihopatu" kao što je American McGee (nekadašnji dizajner id Softwarea), kako modifikuje originalnu priču ne bi li je učinio zanimljivijom, unoseći pritom krajnje morbidne elemente u scenario. Nove izopačene likove i sasvim drugačiju postavku Alisinog lika. Zvuči li dovoljno ludo da vam zaokupi pažnju?

Već nakon uvodne animacije biće vam jasno da je American McGee's Alice jedna od najčudnijih i najoriginalnijih akcionih avantura koje ste ikad videli. Igra je zamišljena kao nastavak storije o Alisi, s tom razlikom da u njoj nema ni traga od ljupkog plavokosog devojčurka koji čistotom svojih namera, krči sebi put kroz zemlju iz mašte. Naprotiv, Alisa je ovde starija, ima crnu kosa i sasvim je - luda. Naime, nakon smrti svojih roditelja, Alisa je "skrenula" i završila u ustanovi za mentalno obolele. Jednom, vrata Zemlje čuda su se ponovo otvorila, pojavio se beli zec koji Alisu ovog puta vodi u sasvim drugačiji, daleko suroviji svet u kome više ništa nije kao pre. Od toga da li će se i kako Alisa izvući iz tog okruženja, zavisi i njen oporavak i povratak u normalno stanje.



Alice je jedna od onih igara koja zavređuje da se nazove posebnom, i to ne samo zbog originalne priče. I samo izvođenje se u mnogome razlikuje od sličnih ostvarenja - mnogo je manje naracije i interponiranih sekvenci, a više akcije i misterije. Istini za volju, avanturističkih elemenata ima tek toliko da igru žanrovski svrstavamo u tu kategoriju. Igru ćete započeti bez jasne predstave o čemu se tu zapravo radi, koji su ciljevi i kako ih treba ispuniti. Kako budete napredovali kroz nivoe, delići slagalice će polako dolaziti na svoje mesto, priča će se lagano kristalisati, a vi ćete neosetno biti sve više zainteresovani da nastavite s igranjem, ne sluteći šta vas sve čeka.



Osim avanturističkih, Alice ima i dosta elemenata akcionih i arkadnih igara: postoje raznovrsna oružja i česta potreba za skakanjem po platformama. Sve to začinjeno je obiljem sarkastičnih komentara i satiričnih insinuacija koje služe kao spona između avanture, zagonetki i klasične pucačke akcije. U svakom slučaju, igra nudi mnogo više od jednodimenzionalne zabave i lako može podstaći da stavite prst na čelo i razmislite o čemu igra zaista govori (slično Carollovoj knjizi).

Igru pokreće moćan Quake III engine, što je i najviše uticalo na akcioni karakter izvođenja. Pogled na zbivanja je iz trećeg lica, a kamera je locirana pozadi i malo iznad Alise, tako da se u prvom planu uvek nalazi njena plava haljinica i okrvavljen mesarski nož koga drži u ruci tokom najvećeg dela igre. Alisa će tokom probijanja kroz Zemlju čuda nailaziti na brojna neobična oružja (karte iz magičnog špila, gumene igračkice, pajac iz kutije, demonske kockice i dr.), koja imaju dvostruku funkciju i u većoj ili manjoj meri troše magičnu energiju (nešto poput municije).



Možda najveći kvalitet igre predstavljaju neverovatno dobro dizajnirane mape, što je sasvim u skladu s renomeom koji uživa American McGee. Dizajn nivoa je toliko usavršen da ćete na nekim lokacijama bukvalno zastati da bi razgledali okolinu (zamislite samo na kakva sve čuda možete naići u zemlji s druge strane ogledala). Šlag na torti su brojni uvrnuti likovi i Čuvari u formi poznatih likova, poput ludog Šeširdžije koji puca iz prsta. Vrhunski zloća je, naravno, kraljica Srce, koja je i glavni krivac za svu pometnju u Zemlji čuda. O grafici i zvuku ne treba previše pričati - zaista su božanstveni.

American McGee's Alice je igra uz koju nećete trošiti vreme samo da bi stigli na što viši nivo, već ćete zaista imati želju da vidite šta će se sve dogoditi u scenama koje slede. Zato je nemojte propustiti.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



92%

PC CD-ROM

Ime: **Alice American McGee's**
Izdavač: **Electronic Arts**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Arkadana Avantura**

Minimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PII 633, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB



Sea Dogs
An Epic Adventure At Sea

PC CD-ROM

Ime: Sea Dogs
Izdavač: Bethesda Softworks
Sistem: Windows
Žanr: RPG

Minimalna konfiguracija: PII 233, 64 MB RAM, 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PII 333, 128 MB RAM

Sredinom osamdesetih godina prošlog veka (ili milenijuma, kako vam drago), na igračkom tržištu blistao je jedan od prvih hitova Sida Meiera, priznatog gurua simulacijskih igara. Pirates! mnogim starijim igračima i danas mami osmeh na lice, kada se sete brojnih neprospavanih noći koje su proveli osvajajući Karibe pod gusarskom zastavom.



Ova, malo je reći legendarna igra, čitavih četrnaest godina predstavlja unikat čijoj se popularnosti ni jedan sličan program ni izdaleka nije približio. I pored ogromnog tehnološkog napretka, do danas nije pronađena formula za valjanu reinkarnaciju originalne ideje, koja bi bila odenuta u savremeno ruho. Programeri ruske kompanije Akella, rešili su da ožive legendu kroz igru Sea Dogs, za koju se već sada može reći da predstavlja dostojnog naslednika Piratesa!

Biti gusar u 17. veku nije bio ni malo lak posao. Žongliranje izmedu tri zavađene strane, Engleza, Španaca i Francuza, s povremenim "rentiranjem" svojih usluga nekoj od njih, samo je deo posla s kojim ćete se suočiti igrajući Sea Dogs. Suština je, naravno, u ličnom bogaćenju kapetana Nicolasa (vaš alter ego u igri), širenju njegove flote i zaposedanju gradova. Iako se radnja dešava na izmišljenom arhipelagu, postoji više istorijskih činjenica vezanih za odredene ličnosti i događaje, što je svakako interesantno (Pirates! se odvijao na realnim lokacijama u Karipskom arhipelagu, ali bez ikakve istorijske podloge).

Avanturu počinjete kao neiskusan kapetan, s nešto novca u džepu, pa će prvi poduhvati biti sasvim skromni. No, iskusnom trgovinom s jedne i gusarenjem s druge strane, za tili čas možete postati gospodar Arhipelaga. Sve aktivnosti kojima se možete baviti dele se na zakonite, kao što su trgovina, unajmljivanje posade, održavanje brodova i kriminalne poput presretanja brodova i opsade gradskih zidina, pljačke bogatih trgovaca i drugih stanovnika itd. Lik kapetana Nicolasa izgrađuje se kroz devet osobina koje se unapređuju gomilanjem iskustvenih poena, koji se stiču tokom borbi ili ispunjenjem određenih zadataka (kao u klasičnim FRP igrama). Tako ličnost kapetana lako možete "kastomizovati", tj. prilagoditi sopstvenim amfinitetima. Vremenom ćete steći i mogućnost regrutovanja pomoćnog osoblja, a stanovništvo Arhipelaga će vam smisliti i nadimak, na osnovu koga ćete imati bolji uvid u "javno mnjenje".





Ključ uspeha u vođenju igre nije samo u jačanju fizičkih atributa - veliku ulogu igra i diplomatija. Kao u igri Pirates!, neophodno je da steknete naklonost nekih guvernera, gusareći pod pokroviteljstvom određene nacije. To opet ne znači da tu i tamo ne možete





da zaskočite po neki brod iz sopstvenog okruženja, ali treba biti oprezan. Ako prečesto menjate strane, lako se može dogoditi da ostanete bez dragocene podrške i budete prepušteni sami sebi, što možete podneti tek kada oformite jaku infrastrukturu svog "preduzeća" (za šta vam opet treba najmanje nekoliko dana predanog igranja). Avanturu započinjete na krhkom i slabo naoružanom brodiću Pink. Vremenom će dolaziti sve bolji brodovi (oko dvadesetak vrsta), a na kraju lestvice nalazi se san svakog ambicioznog gusara - War Galleon.

Izvođenje igre je odlično zamišljeno. Posebno oduševljavaju pomorske bitke jer su urađene u punom 3D okruženju, na savršeno modeliranim brodovima i s velikim brojem detalja (postoji i mogućnost slobodnog rotiranja kamere). Interesantna je i mogućnost kretanja kroz gradove, takođe u 3D okruženju. Ovo drugo, međutim, vrlo brzo dosadi, jer često morate da prevalite prevelik put, koji zna da se prilično oduži. Tehničke karakteristike Sea Dogsa služe za primer, a najviše pažnje skreću izvrsni grafički efekti i velika dubina iscrtavanja koja stvara neverovatan panoramski prikaz. Jedini ozbiljniji nedostatak igre su brojni bagovi, gde neki mogu uzrokovati i rušenje sistema. Srećom, poslednja verzija zakrpe ispravlja i tu neprijatnost.







*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(011/627 827)** na ustupljenim diskovima.*



Uroš Tomić

QUAKE III ARENA

Smrtnici, dobrodošli u arenu. Mnogi od vaše braće su hodali ovim tamnim hodnicima, ponoseći se svojim imenima i delima, štiteći svoje boje i tim. Ovo je arena u kojoj važi pravilo: zaštiti sebe i tim. Onog momenta kada to pravilo biva zanemareno, možete očekivati patnju i agoniju, gorčinu poraza. Mnogi hrabri ratnici su ušli u ovo tužno zdanje i nikada nisu izašli iz njega, a oni koji su izlazili kao pobednici, mogli su da se ponose svojim delima i sposobnostima, znali su da su najjači borci planete.

Da li si ti jedan od njih? Da li si siguran da smeš da zakoračiš na mesto, gde se čini da zidovi dišu, da se neprijatelj krije u senci, spreman da prospe mozak svakome ko se neoprezno približi? Da li si ti jedan od ratnika? Evolucija, revolucija ili sledeci korak interaktivne egzistencije, kako drugačije opisati ovo delo. Kada je pre nekoliko godina ID Software konstruisao jednu od najuspešnijih FPS igara na PC-u, nije ni slutio do kojih će se granica njihovo "čeljade" razviti i šta će sve od njega nastati.

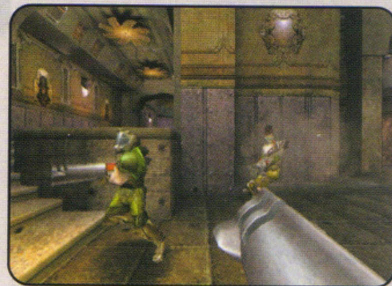




E, pa drugari, mališa je narastao, postao veliki i počeo da "isisava" umove omladine grada Beograda. Imam samo još jedno pitanje, da li ste ikada igrali u mreži? Gomila ljudi koja sedi pred monitorima i iz sve snage se trudi da uništi tastaturu, totalno izlomi miša i pojede mikrofon, koji tužno visi sa slušalica. Mali raj.

Počelo je da biva brutalno pojavljivanjem Quake III Arena, ali su se igrači žalili na nemogućnost iskorišćavanja aspekata timske igre, pa je programerima došlo do mozga da bi valjalo napraviti jedan dodatak igri, koji će maksimalno iskoristiti potencijale mreže i timskog igranja i... voila!

Za razliku od Arene, koja imperativ baca na individualizam i brzo kretanje, Team Arena daje poboljšanja ne samo u odnosu na pojačanja i dinamiku igre, već i na timski duh, tako (da vam malo približim) jedan u timu je tu da trčkara i izviđa, jedan da brani, jedan da "snajperiše" i jedan da juriša. Kada svako pokrije jedan deo teritorije i ispunjava uspešno svoj zadatak, tim je nepobediv.



Naravno, nećemo zaboraviti ni modove koji deluju odlično, a koji su prevashodno preorjentisani na timsku igru Harvester, sličan CTF-u samo što se kradu lobanje i Obelisk, u kome je cilj uništiti neprijateljski monolit i sačuvati svoj.

Posle redizajna, čuveni Quad je zamenjen Doublerom, koji dvostruko pojačava vašu utoku, tako da ćete nanositi duplo veća oštećenja svakom ko se nađe na nišanu. Scout je poboljšanje koje će vas dodatno ubrzati, pa je ovo prava premija u modovima CTF i Harvester. Ovo su redizajnirani powerup-ovi, a od novih tu su Ammo (sam regeneriše municiju), Guard, koji vam daje 200 energije i 200 štitova, tako da vam pomaže bilo da se nalazite u situaciji u kojoj jurišate na neprijateljsku bazu ili branite svoju od uljeza. Kamikaza je moj favorit, uzmite da se nalazite duboko u neprijateljskoj teritoriji, nemate više municije, svi drugovi negde mlate praznu slamu, niko ne stiže da vas spasi, energija pri kraju, štita više nema, nož se zaglavio u koricama (au, kakva situacija!), šta vam drugo preostaje nego da istrčite na neprijatelja koji se približava ne štedeći municiju, pomolite se bogu da bude što nepreciznij, zaletite se prema njemu i BOOM! Detonacija nadnaravnih proporcija, oduzima vama jedan frag, ali zato tim medicinskih službenika mora da dođe i sastruže protivnike sa zidova i poda (sto mu muka, čija je ovo džigerica na zidu?). Tu je još i neranjivost koja i nije neki trip, zato što kad se uključi, dobijete restrikciju kretanja.

Minimalna konfiguracija je teško minimalna, tu je neophodan Pentium II na 233 mhz, 64 MB RAM-a, dobra zvučna i još bolja grafička karta (Quake više voli Rivu, neku sa 16-ak MB), ali naravno, može to i bolje: Pentium 16 na 4 Ghz, 2000 MB RAM i neka kubizirana karta sa 1024 RAM-a, i još pride 2 bubrega i levo oko. Kada je mreža u pitanju, obično su u pitanju neke nebulozne cifre od 32 igrača, ali da se ne lažemo, Beograd trenutno ne raspolaže sa 32 umrežena kompjutera, tako da vam toliko neće ni trebati.

Šta još da kažem osim, prangije u ruke, oklope na sebe, dogovor sa timom pa na nove ratne zadatke.

*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT (011/627 827)** na ustupljenim diskovima.*

PC CD-ROM

Ime: **Quake 3 Team Arena**
Izdavač: **ID Software**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Pucačina**

Minimalna konfiguracija: PII 333, 64 MB RAM, 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 700, 256 MB RAM, Geforce 2





Gradimir Joksimović

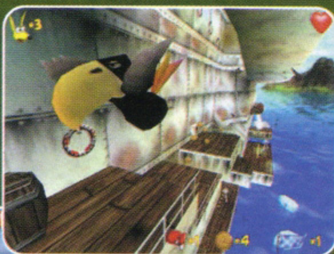
KAO THE KANGAROO

Nekadašnji vlasnici računara Commodore 64 i Amiga kompaniju, Titus pamte po seriji veoma uspešnih platformskih igara, koja se u jednom trenutku prekinula. Prvi kompletan autorski projekat ove kuće za PC računare pojavljuje se, eto, skoro deset godina kasnije, a predstavlja 3D platformu u stilu Raymana 2 kojoj će se, nakon vrlo mršave godine, obradovati svi ljubitelji dobrih arkada na PC-ju, kao i vlasnici Dreamcast konzola.

KAO Kangaroo je klasična arkada u kojoj glavnu ulogu igra simpatičan kengur koji mora da pronađe put do kuće. S obzirom da je Australija daleko, njegovo putišestvije će se odužiti na 25 velikih nivoa, u 5 različitih okruženja (ako uračunamo i bonus staze i deonice s čuvarima, broj nivoa se penje na pedeset). Nivoi su vrlo maštovito dizajnirani i prepuni su raznovrsnih protivnika (ima ih čak dvadeset vrsta), zamki i iznenađenja.

Izvođenje je u punom 3D okruženju, pri čemu je kamera postavljena iza leđa glavnog lika. KAO je kengur, po prirodi vrlo živahna životinjka koja se u borbi pretežno koristi rukama i bokserskom veštinom. Naravno, on je u stanju i da skače visoko, čak u trostrukom manevru, zahvaljujući čemu je u stanju da zaobiće i najviše prepreke i utekne najbržim protivnicima. Međutim, dobro utrenirane noge mu neće biti jedino prevozno sredstvo. Na kasnijim nivoima KAO će moći da upregne krokodila i da sedne za upravljač glisera, motornih sanki, pa čak i svemirskog skutera (e pa, sad ga preteraše). Zahvaljujući sjajno izvedenoj dinamičkoj kameri, dobro rešenim kontrolama i poboljšanom checkpoint sistemu, KAO The Kangaroo se odlikuje izuzetnom igrivošću i ostavlja veoma dobar utisak. Zabavnost delom potiče i od velike brzine izvođenja, a svakako i od odličnih tehničkih karakteristika, pre svega grafike koja obiluje bojama i lepim pejsažima (kvalitet tekstura je potpuno u skladu sa savremenim normativima). Atmosferi doprinosi i relativno dobra zvučna podloga.

KAO The Kangaroo je na oko vrlo privlačna i zarazna igra u kojoj će uživati svaki ljubitelj platformskih igara.





*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



Ime: KAO The Kangaroo
Izdavač: Titus Virgins
Sistem: Windows
Žanr: Platforma

Minimalna konfiguracija: P233 MMX, 32 MB RAM, 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM

PC CD-ROM

STUPID INVADERS

Galeb



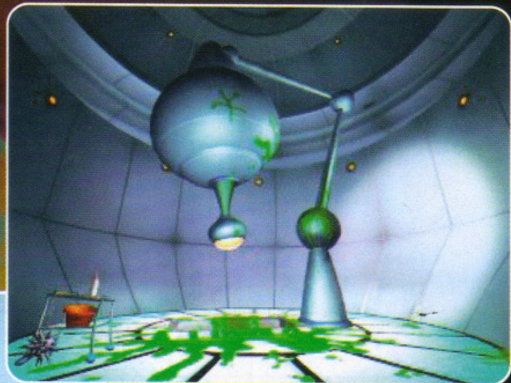
Igre koje dolaze iz Francuske, kao po nekom pravilu, odlikuju se svežinom, dobrom idejom i obiljem neobičnih detalja, koji su u službi originalnosti. Programeri francuskog razvojnog tima Xilam, odlučili su da nastave tradiciju svojih zemljaka, te su u saradnji sa Ubi Softom izbacili jednu od tematski najčudnijih avantura u istoriji.

Stupid Invaders je igra koju držimo na oku još od vremena kada su se pojavili prvi skrinšotovi. Neobično dobra grafika, komičan dizajn i mnoštvo likova čudnog izgleda u statičnoj varijanti, pružaju tek nagoveštaj uživanja koje prati igranje ovog malog remek-dela. Jednostavno i bez preterivanja rečeno, igrajući Stupid Invaders, imaćete utisak kao da ste veče proveli uz omiljenu humorističku seriju.

Priča prati grupu vanzemaljaca, kojima upravljate na smenu tokom igre, a koji su se silom prilika obreli na Zemlji. Skrivajući se od ljudi, nesrećni elieni marljivo su popravljali svoju letelicu ne bi li se zaputili ka kući, a kada su konačno došli na korak do ispunjenja cilja, isprečio se zli doktor Sakarine, koji je s vanzemaljcima imao sasvim drugačije planove...

Čitava igra odvija se u stilu sjajno animiranog crtanog filma i to u 3D okruženju (postoji velika sličnost s igrom Escape from Monkey Island). Scenario je sačinjen od niza sjajno osmišljenih komičnih scena u kojima vanzemaljci koriste suludu taktiku za bežanje od Sakarinovog gorile Boloka. Zato se spremite za jedno kompletno iskustvo i potpuno uživanje.

Stavljanje zvučne podloge na prvo mesto liste kvaliteta nije uobičajeno, ali u ovom slučaju moramo napraviti izuzetak. Iako se za zvuk često kaže da predstavlja 30 procenata utiska, u slučaju Stupid Invadersa, na njega otpada barem polovina, jer nikada ranije nismo videli tako dobro ukomponovanu muziku i perfektnu sinhronizaciju. Kontrolni sistem je maksimalno pojednostavljen - sve što vam je potrebnu su miš i space taster. Inventar se otvara pritiskom na razmaknicu, a manipulacija objektima, koja uključuje i njihovo međusobno kombinovanje obavlja se po drag&drop principu. Levim tasterom miša vrši se pokretanje lika, a kada kursorom pređete preko predmeta koji se može upotrebiti, on menja oblik (funkciju potom podešavate pritiskom na desni taster miša). I konačno, sjajan humor prožima sve elemente igre, od grafičkog dizajna, preko dijaloga i zagonetki.





Stupid Invaders takođe ima i dosta nedostataka. Neke sobe su sačinjene iz čak četiri ekrana, što znači da ćete morati da pritiskate levo dugme četiri puta, samo da bi stigli s jednog kraja sobe na drugi, što može uzrokovati konfuziju i bespotrebno gubljenje vremena. Drugi problem je u vezi sa ne naročito dobro rešenim point&click sistemom - neki predmeti su previše sitni, neupadljivi ili skriveni u mračnim uglovima, pa je vrlo lako promašiti ih (na postojanje skrivenog detalja morate posumnjati svaki put kad se nađete u naizgled praznoj prostoriji). Treće, vrlo često ćete biti primorani da gledate Game Over ekran. Nekada ćete život gubiti samo ako ne zakoračite u pravom trenutku ili ne izgovorite tačnu repliku. Jedini lek za ovaj problem je često snimanje pozicije.

Stupid Invaders, dakle, nije savršenstvo u svakom pogledu. Međutim, izvođenje i obilje dobrog humora čine igru vrednom kupovine. Ako ste ljubitelj filmova braće Farelly i crtanih avantura, nemojte propustiti Glupe Osvajače.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.5	4.5	5.0	84%

Minimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 400, 96 MB RAM

Ime: **Stupid Invaders**
Izdavač: **Ubisoft**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Avantura**

PC CD-ROM



Igor Simić

SHOCK2 - INFRARED CONTROLLER



Pojavljivanje ovakvog kontrolera na našem tržištu veoma nas je obradovalo, a možemo slobodno reći i da će veoma obradovati sve one igrače kojima je stalno smetao kabl koji povezuje kontroler i konzolu ili pak vole da se igraju prilično udaljeni od TV-a (a dužina kabla im to ranije nije dozvoljavala). SHOCK2 kontroler objedinjava sve funkcije Sony-jevog Dual Shock-a, znatno udobniji dizajn od svih do sada viđenih kontrolera za Play Station i bežični sistem (infracrveni senzori), a dolazi nam iz Guillemont-a. Sam džojstik je veći od Dual Shock-a i ima duže "rogove" (ručke za koje držimo džojstik). Sem standardnih tastera prisutan je i taster za turbo opciju uz pomoć kojega nekom tasteru dajete funkciju turbo pucanja (primer), Negcon opcija pomoću koje možete igrati igre kompatibilne za Namcov Negcon i tu je naravno Dual Shock opcija.

SHOCK 2	DUAL SHOCK
neophodne su 4 AAA baterije	ne trebaju vam baterije
dizajniran je tako da vam prsti uvek pokrivaju sve dugmiće	pristup L i R dugmićima zahteva pomeranje ruke
domet je veoma veliki	ne možete se udaljavati od konzole više od dužine kabla
proizvođač: Guillemot	proizvođač: Sony
cena: oko 2100 dinara	cena: oko 1500 dinara

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

MEMORIJSKA KARTICA ZA DC

Super, super, super!!! Konačno su tradicionalno vredni i za rad raspoloženi (ah, kakve li nacije) Japanci proizveli kopiju memory kartice za SEGA Dreamcast. Čemu oduševljenje, ako je u pitanju samo kopija i u čemu je njena prednost u odnosu na originalnu memory karticu ?

Za početak, tu su novi izgled i oblik kartice, koji nisu ništa naročito u odnosu na stari (možda je stari oblik malo manje aero-dinamičan), ali videćete da nove kartice nemaju ekran, već simpatično svetle, što može da bude korisno u slučaju da igrate u mračnoj prostoriji. Dimenzije nove kartice su nešto veće i ne uklapaju se u oblik džojstika tako dobro kao stare. Funkciju ekrana na vašoj memorijskoj kartici ovog puta imaju led-diode koje svetle i tako vam signaliziraju koji sektor kartice koristite.

Dream card 4 mega (puno ime naše nove kartice) ima kapacitet od 60 memorijskih blokova i podeljena je na 4 sektora baš kao i stara, a jeftinija je za otprilike 30% (to je ono najvažnije !!). Znači, za manje novca dobićete karticu koja obavlja potpuno isto što i stara, ali malo lošije izgleda. Oni kojima je osim funkcionalnosti bitna i estetika malo će se zamisliti, ali oni kojima je, kao meni, prvo i jedino pravilo Michaela Jordana (igraj dobro, igraj snažno i uvek pobedi - knjiga "Jordan Rules"), verovatno će se odlučiti za jeftiniju varijantu iako ona izgleda možda malo lošije. Cena Dream card-a 4 mega je oko 1500 dinara.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

DREAMCAST CONTROLLER COLOR



Za razliku od Shock2 kontrolera Color Controller nam ne donosi ništa novo. To je onaj isti džojstik koji ste i ranije koristili, samo, sada mu je "maska" prozirna i obojena u neku od duginih boja. Cinici će odmah napraviti paralelu sa Dual Shock džojsticima u boji, koji su bili mnoooogo nekvalitetniji od "originalnih", ali pokušaću da vas razuverim rečenicom - razlika u kvalitetu ne postoji! Osim što je estetski drugačiji (i to vrlo malo) Dreamcast controller color ne razlikuje se od standardnih džojstika za Dreamcast, pa je shodno tome i cena veoma slična (skoro ista) - oko 1500 dinara.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.



DINO CRISIS

Tražili ste, mi smo se potrudili i evo ga konačno rešenje za DINO CRISIS! Paja se žestoko namučio da ga uradi za svega nekoliko dana. Ima dosta zagonetki, ali su neke lagane, pa nismo trošili prostor za njihovo rešavanje. Neke su uvek drugačije pa morate da ih rešavate sami. Svejedno, sigurni smo da ćete pomoću ovog rešenja doći do kraja.

UVOD:

Dragi moji bonusovci, ovog puta ste me stvarno bacili na muke. Ovo je prava igra za one koji vole avanturu sa dosta rešavanja i teškim borbama. Igra Dino Crisis ima dva završetka, kao i dva načina igranja: prvi način je Gailov, koji je po meni i lakši i možda malo, vrlo malo kraći. Ali, tu je i Rikov način koji ne samo da je teži, već je i komplikovaniji, kao što je i sam Rik komplikovan. Zato sam odlučio da vam dam rešenje Rikovog načina. Prvi kraj (ako igrate na Gailov način) je takav da se Gail žrtvuje, kako bi se dokopao dr. Kirka i ispunio misiju do kraja. Drugi kraj (ako igrate na Rikov način) je da se svi spasavate i da ipak hvatate dr. Kirka iako okrećete leđa prioritetu misije.

Likovi:

REGINA: član specijalnog tima tj. Vi
GAIL: vaš kompanjon i vođa ove misije
RIK: genijalni haker koji organski ne podnosi GAILA
KUPER: navodno nestaje pri samom dolasku na ostrvo
KIRK: još jedan genijalni ludi naučnik sa još luđim namerama

Priča:

Eksperiment treće energije trebalo je da pokrene novu eru u tehnološkom razvoju naoružanja. Trebalo je, ali se pokazalo kao totalni neuspeh. Vojna baza u kojoj su vršeni tajni eksperimenti nekako biva preplavljena vremenskim rupama, a ostrvo na kojem je bila smeštena, postaje dom praistorijskim grabljivcima. Razlog njihovom pojavljivanju je verovatno neka od vremenskih rupa. Srećom po čovečanstvo, tim specijalaca dolazi na ostrvo u potragu za čovekom koji je kriv za ceo haos. Taj čovek je Dr.KIRK.

Radnja:

Cela radnja se odvija u vojno-istraživačkoj bazi, duboko u džunglama ostrva Ibis. Na samom početku uviđaš da je cela baza u stvari jedno tiho i mirno mesto u kome skoro da nema žive duše osim Toma i dr. Kirka. Odmah po početku misije započinješ borbu protiv Raptoria, Kompija i pterodaktila na čelu sa kraljem mesoždera TIRANOSAURUS REX-om (T-REX). Igra je najvećim delom logička, pa zato zasucite rukave i srećno.

Igru počinješ kao Regina, pripadnica specijalnih jedinica. Naći ćeš se na pristaništu (1) sa Gailom i Rikom. Pošto u dvorištu (2) podelite zadatke otrči do Gaila i vidi demo.

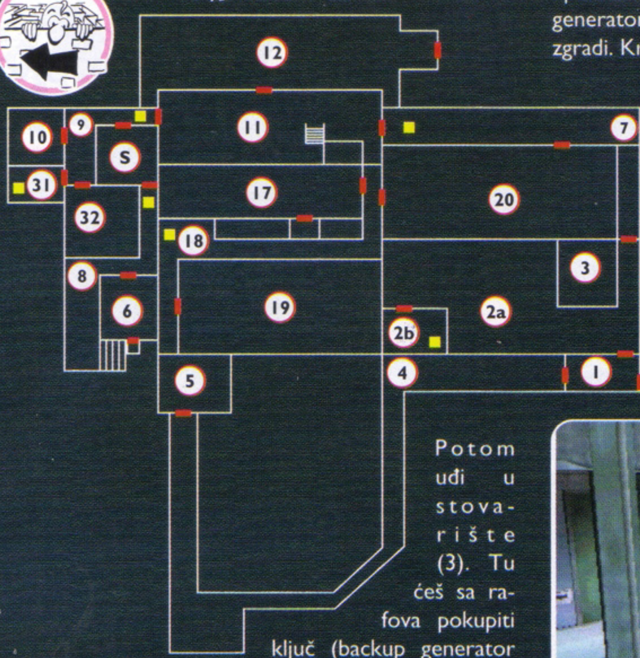


Legenda kontrolera

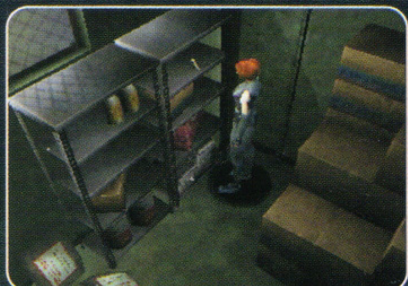


evo rešenja!

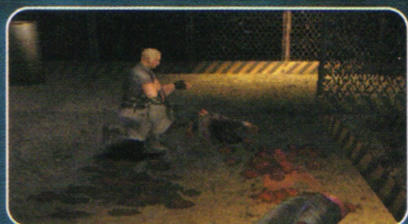




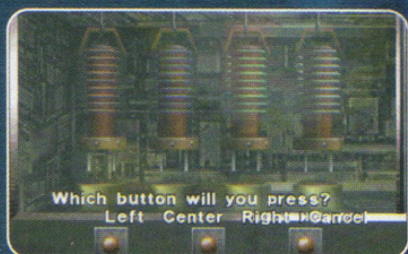
Potom uđi u stovarište (3). Tu ćeš sa rafova pokupiti ključ (backup generator



area), generatorske prostorije. Zatim pomeri raf i sa polica pokupi život (resusication) koji u slučaju da pogineš omogućava dalji nastavak igre. Potom izađi i idi u dvorište (1) koje će te odvesti do dvorišta (4) u kome ćeš naći ljudski leš. Vidi demo, sa



leša pokupi pomoć i idi u sobu sa generatorom (5). Dođi do table sa generatorskim baterijama. Njih ćeš rešiti tako što ćeš im menjati mesta sve dok ih ne poređaš sledećim redosledom (gledano sa leva na desno): crvena, plava, zelena, žuta (takav je redosled ručica prekidača i u celoj igri je isti!). Aktiviraće se napon u kontrolnoj tabli na susednom zidu. Idi do nje



i pokreni je. Kada je pokreneš startovaćeš generator koji će pokrenuti napajanje u zgradi. Kreni ka pristaništu (1) i vidi demo u kome te napada reptil. Pošto ga eliminišeš vidi demo u kome te Rik poziva u kontrolnu sobu (6). Do nje ćeš doći preko hodnika (7) u kome ćeš videti lasere koji ti sprečavaju dodir sa vratima. Takođe ćeš videti i ventilacioni otvor preko koga ćeš stići do kontrolne sobe. Kreni ventilacijom do prvog novog otvora koji će te odvesti do

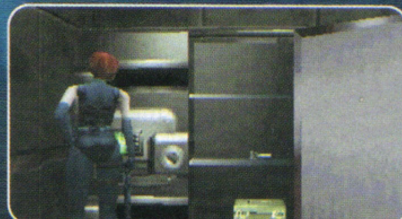


hodnika (8). U hodniku vidi boks sa medicinskom opremom, koji je smešten na zidu. Vidi lasere i pokupi municiju. Proveri opremu u boksu na zidu (bokseve ćeš moći da otvaraš samo uz pomoć šrafčića PLUG). Uđi u kontrolnu sobu (6), vidi demo i idi u sobu (S) (managment room).





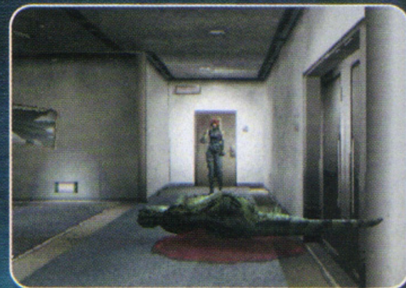
Inače, u svim sobama koje imaju oznaku S možeš da snimiš poziciju. U njoj pritisni prekidač pored susednih vrata koji će aktivirati kompjuter. Pokupi DDK H disk, PLUG sa stola i pročitaj e-mail sa kompjutera. Uđi u drugi deo kancelarije, vidi leš, pokupi ključ 2 (Panel key) na kome piše LEO i vidi sef. Sef ćeš otvoriti kada u nje-



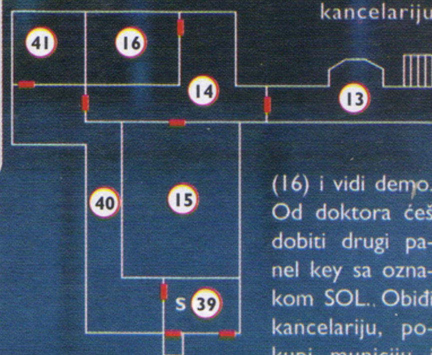
ga ukucaš kod 0426. Dobićeš ulazni ključ i život, zatim idi u hodnik (9) i vidi demo. Sada ćeš moći da isključuješ i uključuješ neke od mnogobrojnih lasera. Ubi dinosaurusa, uđi u sobu sa ormarima (10). Pokupi DDK H disk i pročitaj dosije i idi u prijemni hol (11). U holu pokupi pomoći, is-



koristi ulazni ključ i uđi u dvorište (12). U njemu pokupi municiju za pušku, DDK N disk i pročitaj dosije. Vrati se u hol i popni se na unutrašnji balkon drugog sprata (13). Pokupi pomoć i pomeri sanduk ispod koga se nalazi još jedna pomoć. Uđi u čekaonicu (14), likvidiraj dinosaurusa, po-



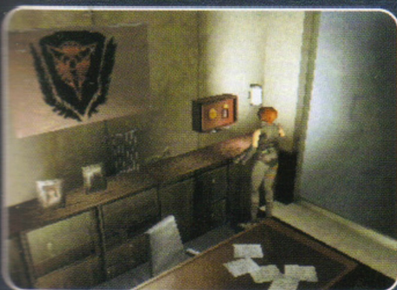
kupi municiju i uđi u sobu sa ormarima (15). Ubi još jednog dinosaurusa, pročitaj hemijski dosije i u sefu na zidu ukucaj kod 8195. Otvoriće se sef, a ti pokupi dodatak za pištolj Glock 35. Potom se vrati u čekaonicu (14) i iskoristi DDK H diskove i ukucaj kod HEAD. Uđi u šefovu kancelariju



(16) i vidi demo. Od doktora ćeš dobiti drugi panel key sa oznakom SOL. Obiđi kancelariju, pokupi municiju i DDK N disk, pa tek onda ubaci panel ključeve:

1) u levo polje ubaci Panel key sa oznakom SOL
2) u desno polje ubaci Panel key sa oznakom LEO

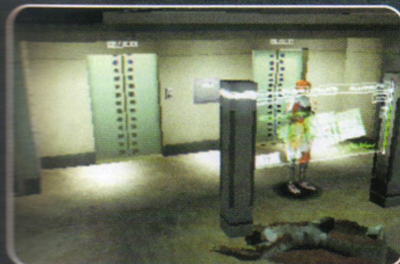
Pre nego ih ubaciš, pročitaj panel ključeve naopačke i videćeš da umesto SOL piše 705, a umesto LEO piše 037. Tako dobiješ kod 705037, kojim otvaraš tajni sef u



zidu i uzimaš ključ karticu L (key card 1). Pošto je uzmeš napašće te T-REX koga



nemoj pokušavati da ubiješ, već beži u čekaonicu (14). Nastavi do hola (11), dođi do vrata ispod terase i pogledaj demo u kome ćeš videti sledeće odredište. U kontrolnu tablu pored vrata ubaci DDK N diskove pa ukucaj šifru NEWCOMER. Uđi u hol sa liftovima (17) pokupi pomoć, vidi leš i pokupi mapu sa zida. Na zidu takođe



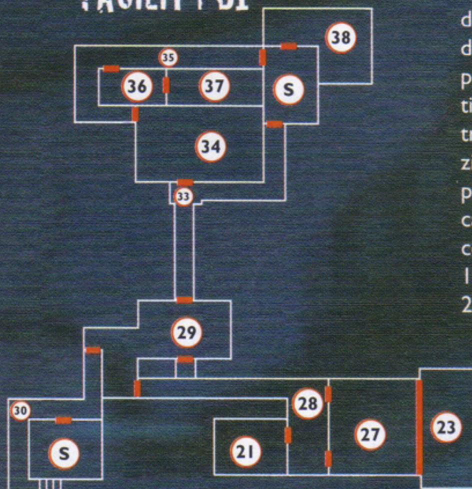
imaš i boks sa opremom. Pomeri sanduk i pokupi još jednu pomoć. Otključaj vrata i uđi u hodnik (18), isključi lasere i uđi u biblioteku (19). U njoj ćeš naći ključ od drugog generatora (BGroom B1 key). Kada ga pokupiš vidi demo i idi u kancelariju (20). Likvidiraj dinosaurusa, pročitaj dosijee sa stola i table i izađi u hodnik (7).



Isključi lasere, pokupi pomoć i idi u dvorište (2b), pokupi pomoć i siđi u sobu sa generatorom (21). Iz sefa pokupi crvenu



FACILITY B1



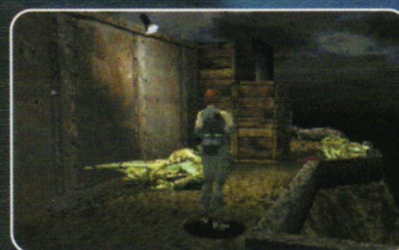
bateriju i sa njome idi do glavne kutije u koju ćeš je ubaciti. Reši je kao i prvu (gledano sa leva na desno): crvena, plava, zelena, žuta. Odgledaj demo i vrati



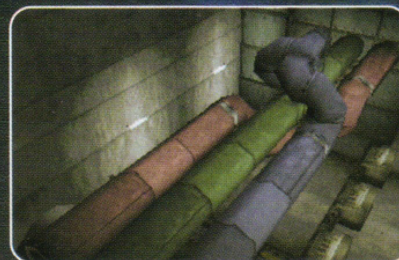
se u kontrolnu sobu (6). Idi prečicom kroz ventilacioni sistem. Kada stigneš u kontrolnu sobu odgledaj demo, pa potom biraj opcije:

1) GAILOVA ideja: pronađi tragove o doktoru Kirku.
2) RIKOVA ideja: podhitno pođi u pomoć svojim drugovima (članovi tima, Tom..)

Ukoliko se odlučiš za Rikovu ideju idi do pristaništa (1), prođi u prolaz (22) u kome će te napasti dva di-



nosaurusa. Kada ih likvidiraš uđi u dvorište sa velikim teretnim liftom (23). Obrati pažnju na ptice koje pokušavaju da te uhvate. Ako te uhvate pritiskaj sve ko-





mande istovremeno kako bi se oslobodio. Zatim uđi u kancelariju (24), vidi demo i od Toma uzmi DDK L disk. Sa pulta pokupi još jedan DDK L disk. Zatim idi do prolaza (25) i protrči do kontrolne sobe za liftove (26). Ponovo se pazi ptica. U sobi (26) siđi merdevinama i pomeri ormar, pokupi pomoći i (B1 crane card) B1 ključ od krana. Zatim prespoji cevi koje će pokrenuti lift:

1) aktiviraj crvene prekidače 3 1
2) aktiviraj zelene prekidače 2 2
3) aktiviraj plave prekidače 1 3





Pošto povežeš cevi moći ćeš da pokreneš veliki teretni lift. Vrati se u prolaz (25) i vidi demo u kome te hvata ptica. Pritiskaj sve komande kako bi te ispustila pre nego što te baci u veliki ventilator. Kada te ispusti otrči do teretnog lifta (23) i aktiviraj ga. Zatim se vrati u kontrolnu sobu za lift (24). Pokupi Toma i Rika, vidi demo posle koga ćeš se naći u stovarištu (27). Tu ti je zadatak da uz pomoć krana oslobodiš prolaz za Toma i Rika. Popni se merdevinama na unutrašnji balkon i aktiviraj kontrolnu tablu B1 kran ključem. Kontejnere pomeri sledećim redosledom:

1). ←1, ↑2, ↓1, hook, →2, release, start
2). ↑2, hook, start
3). exit



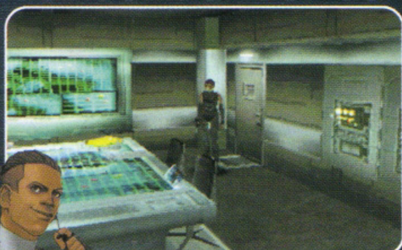
Potom siđi dole, vidi demo i pročitaj dosije sa leša. Potom na velika vrata uđi u prolaz (28) i odgledaj demo. Kada uđeš u hol (29) isključi lasere, prođi pored rešetaka, koje za sada nećeš moći da otvoriš i uđi u hodnik (30). Protrči pored malih dinosaurusa i uđi u medicinsku sobu (S). Odgledaj



demo, sa stola pokupi ID karticu, pročitaj dosije i vidi Toma (koji je sada mrtav). Zatim idi u prolaz (28), u nje-



mu će te napasti jedan dinosaurus. Brzo pritiskaj komande kako bi ga odgurnuo na tablu za napajanje. Nastavi i u donjem delu prostorije otključaj vrata drugog generatora (21). Uđi u nju i prođi dalje do hodnika (18) preko spoljnjeg dvorišta (2a). Kada dođeš u hodnik idi do ventilacionog otvora i uđi u njega. Prođi njime do toaleta (31) i izađi u hodnik (9) i uđi u stratešku sobu (32). U njoj pročitaj dosije, pokupi pomoć, mašinu za uzimanje otisaka i



DDK E disk. Zatim se preko toaleta vrati do hola sa liftovima (17). Od leša uzmi otiske prstiju i idi u kancelariju (20). Dođi do kompjutera i aktiviraj ga uz pomoć ID kartice.

Zatim ukucaj šifru 58104 i ubaci otiske prstiju. Kada ubaciš otiske prstiju overi ID karticu i sa njom idi do hola sa liftovima (17). ID karticu iskoristi da uđeš u lift kojim ćeš sići na drugu stranu hola (29) na B1 nivou. Ubi dinosaurusa i pokupi pomoć i pročitaj dosije. Pošto ga pročitaš dođi do vrata i ubaci DDK L kartice. Zatim ukucaj kod LABORATORY i uđi u hodnik (33), isključi lasere i pobi dinosauruse. Uđi u sobu sa podacima (34) u



kojoj ćeš takođe likvidirati dinosaurusa. Pokupi pomoć i dodatak za pištolj. Izađi u



hodnik (35), eliminiši dinosauruse i isključi laser. Videćeš na zidu boks za prvu pomoć. Potom uđi u istraživačku sobu za sastanke (36). U njoj pokupi DDK E disk, a iz ormara uzmi PLUG. Vidi kod 7248 koji se nalazi na stolu i pokupi pismo sa oglasne table. Potom idi u kontrolnu sobu (S) u kojoj ćeš naći šrafciger koji možeš odmah iskoristiti da otvoriš sanduk za napajanje kompjutera. Idi do kompjutera i ukucaj kod 7248 da bi oslobodio sigurnosnu bravu za gas. Potom idi u gasnu sobu (37) da neutralizuješ gas. Redosled isključivanja je sledeći:

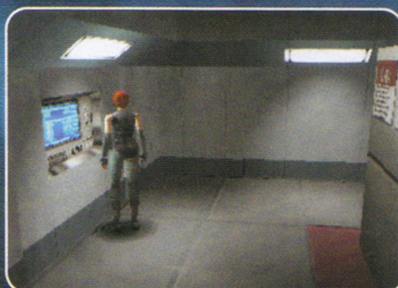


1) zelena
2) crvena
3) plava

Uđi u gasnu komoru i od ranjenog naučnika pokupi (B1 key chip) čip sa oznakom 3695. U povratku iz gasne komore napašće te dinosaurus. Njega možeš pretrčati, pa kada se nađeš napolju ponovo aktiviraj gas koji će ubiti dinosaurusa. Ako



to ne uspe pumparica radi sigurno. Potom idi u biblioteku (34) i u kompjuter u zidu



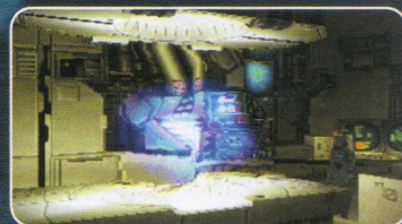
ubaci B1 key chip da ga dekodiraš i kucaj kod 3695. Zatim reši puzlu kao što je prikazano na šemi. Pošto overiš čip idi do kasete koju ćeš videti na demou i ubaci B1 key chips. Iz kasete pokupi key kard R,



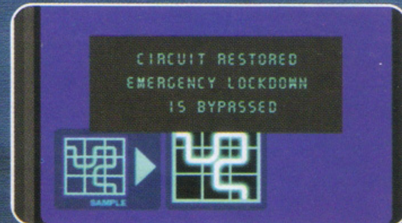
pročitaj dosije i idi ponovo u kontrolnu sobu (S). Dođi do kontrolne table i kada pokušaš da ubaciš jednu od kartica (key chip) vidi demo u kome ćeš pozvati Gaila.



Bez Gaila nećeš moći da ubaciš ključeve, jer moraju da se ubace istovremeno. Kada ih ubaciš pojaviće se tajna vrata u koja ćeš ubaciti DDK E diskove. Potom ukucaj kod ENERGY i uđi u eksperimentalnu sobu (38). Vidi demo, pokupi pomoć,



pročitaj dosije i aktiviraj kompjuter na sledeći način: (1) γ (2) β (3) α. Aktiviraćeš energetsko polje. Potom pomeri policu i pokupi dodatak za pušku. Videćeš i poklopac u slučaju nužde. Vrati se nazad u kontrolnu sobu (S) i vidi demo u kome će se zapečatiti sva vrata. Dođi do ormara za napajanje i aktiviraj ga. Potom složi puzlu kao što je prikazano na šemi, i vidi novi demo. Po završetku demoa biraj opcije:

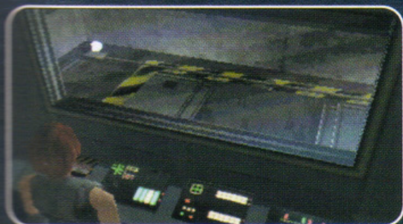


1) Gailova strategija: Probi se do nove zone pomoću svoje veštine
2) Rikova strategija: Sarađuj sa Rikom i pobegni kroz poklopac za slučaj nužde u eksperimentalnoj sobi (38).

Ako izabereš drugu opciju uđi u eksperimentalnu sobu (38) i dođi do kontrolne table koju ćeš rešiti na sledeći način: gledaj zadnja slova koja će se pojavljivati i zapamti ih (ili još bolje - zapiši ih). Postupak ponovi tri puta. Ako kojim slučajem pogrešno ukucaš samo jedno slovo, nećeš moći da otvoriš poklopac pa ćeš morati da igru igraš težim putem. Primer rešenja (uvek je drugačije):

1) CBCCB OK
2) FEABFAF OK
3) FCDDDBCE OK

Takođe zapamti da se šeme nikada ne ponavljaju bez obzira da li ti ponavljaš igru. Siđi kroz poklopac i naći ćeš se u stovarištu (27). Vidi demo i nastavi nazad do kontrolne sobe (6), do koje ćeš doći preko sobe sa generatorima (21). U kontrolnoj sobi (6) iskoristi ID karicu kako bi ušao u lift. Njime ćeš se popeti u komunikacionu sobu (39). Pokupi municiju, vidi boksove na zidu i iz kutije pored drugih vrata pokupi (Antenna key) ključ od antene. Pre nego kreneš dalje obavezno se usnimi jer će te napasti T-REX. Zatim izađi na terasu (40) i protrči do kontrolne sobe (41)

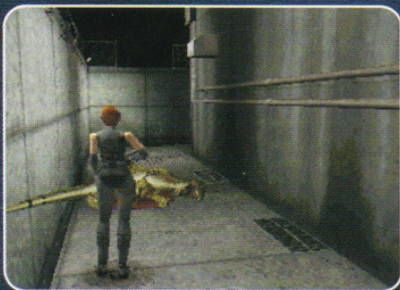


iz koje se upravlja antenom. U njoj iskoristi antenski ključ kako bi aktivirao antenu i vidi demo. Kreni nazad prema liftu u sobi (39). Kada izađeš na terasu ponovo će se zapečatiti sva vrata. Istog trenutka će te napasti T-REX. Pokušaj da što pre otrčiš do vrata od sobe (39). Kada dođeš do njih okreni se i na svaki pokušaj Tiranosaurusa da te ubije, odgovori sa po jednim metkom iz pumparice. Njegovim napadima moraš odolevati sve dok Rik ne uspe da deblokira vrata i oslobodi ti put. Tek tada uđi u komunikacionu sobu (39) i liftom siđi u kontrolnu sobu (6). Pre nego što siđeš, u komunikacionoj sobi (39) aktiviraj kontrolnu tablu. Tako ćeš poslati signal helikopteru da dođe po vas. Iz kontrolne sobe (6) nastavi put do dvorišta (12) u kome te ponovo napadaju ptice. Pretrči dvo-

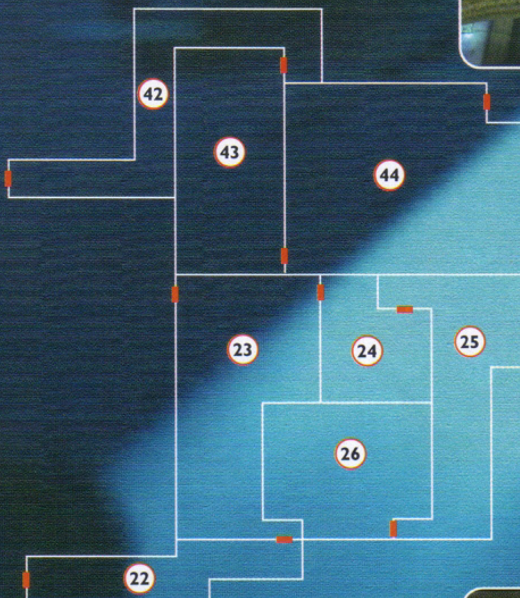


rište i uđi u prolaz (42) koji te vodi ka pristaništu za helikoptere (44).

Usput eliminiši dinosauruse. Kada se nađeš u hangaru (43) čeka te nova prepre-



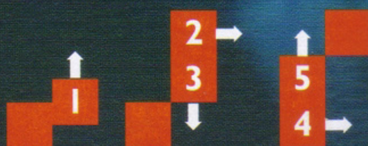
FACILITY OUTDOORS





ka. Moraš prvo da se popneš na balkon i da dobro pogledaš raspored kutija kao i raspored polja po kojima se kutije guraju. To izgleda ovako:





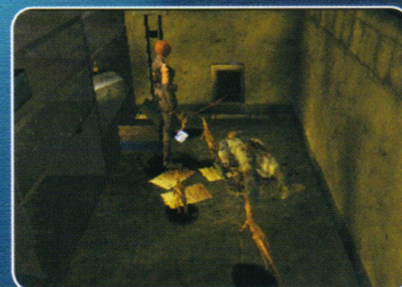
Iako će ti se činiti da ne može da se prođe iza kutije 1, ipak znaj da može, samo se treba provući između nje i





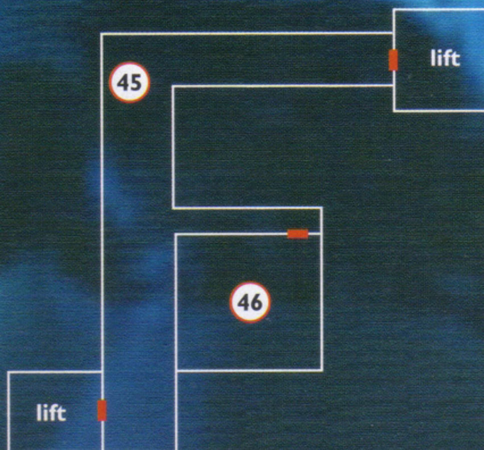


zida. Kada oslobodiš prolaz produži do uzletišta za helikoptere (44). Vidi demo i spremi se za novu borbu protiv T-REXa. Nemoj da se trudiš da ga savladaš, jer nećeš moći zato što nemaš adekvatno oružje. Prvo otrči do lifta i porazgovaraj sa Rikom. Potom izbegavaj svaki kontakt sa T-REXom sve dok te Rik ne pozove. Kada te pozove otrči do lifta i uđi u njega. Vidi demo i izađi u hodnik (45). U njemu će te napasti mali dinosaurusi. Pretrči ih i uđi u sobu (46). U njoj ćeš kod leša pokupiti (C.O. pass card) karticu za



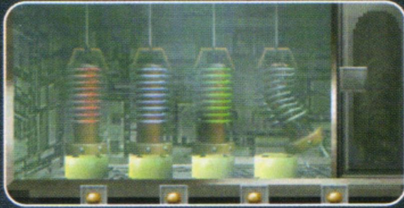
pristup za niži nivo, pomoć, i pročitaj dosije koji se nalazi ispod police. Izađi ponovo u hodnik (45) i uđi u drugi lift kojim ćeš

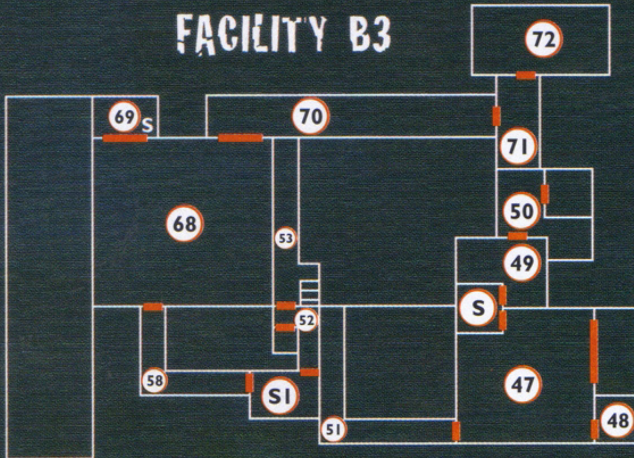
OUT DOORS B1





se popeti do teretnog lifta. Njime se spusti na nivo B3. Pošto izađeš iz lifta naći ćeš se u holu (47). Videćeš kontrolnu tablu sa četiri baterije. Jedna od baterija je polomljena, a njenu zamenu





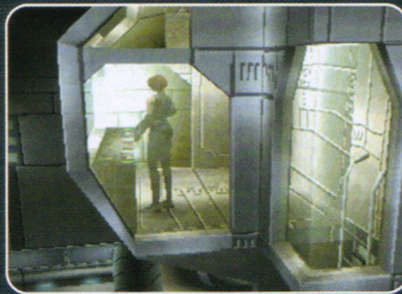
ćeš naći u sobi sa glavnim generatorom (48). Pokupi je i vrati se da je ubaciš u kontrolni port. Kada je ubaciš aktiviraće se sigurnosni sistem. Potom obiđi hol i idi u kontrolnu sobu (S). Sa pulta pokupi karticu za kran (B3 crane card), pomoć i pročitaj dosije. Pomeri policu i pokupi



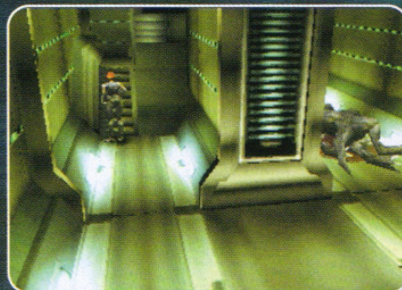
PLUG. Proveri bokseve sa opremom i pokupi i drugu kran karticu (B3 crane card 2), koja se nalazi pored Rika. Zatim idi u glavni magacin sa oružjem (49), obiđi ga i



vidi demo. Kada te napadne dinosaurus, u toku demoa, na tebe će pasti nekakav kontejner. Brzo pritiskaj sve komande kako bi izbegao sigurnu smrt. Zatim eliminiši dinosauruse i obiđi prostoriju. Potom idi u hodnik (50), ubi dinosaurusa, sa kamiona pokupi treći ključ od krana (B3 cra-



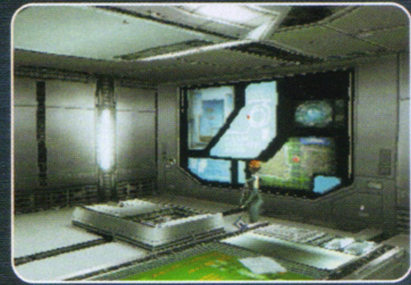
ne card 3), ključ od zone (C.O. area key) i vrati se u magacin (49). Popni se merdevinama do kontrolnog mosta i u njega ubaci crane card 1, 2 i 3. Zatim oslobodi prolaz do leša. Ovo nije teško, samo da znate da treba da dođete sa gornje strane. Siđi do njega i uzmi DDK W disk. Vrati se u hol (47) i iskoristi C.O. area key. Naći ćeš se u hodniku (51), pobi dinosauruse i uđi u prijemno odeljenje (52). Sa zida pokupi mapu, a od mrtve doktorke PLUG. Od nje pokupi i otiske prstiju i idi u centralni hodnik (53) u kome te ponovo napadaju dinosaurusi. Kada ih likvidiraš, popni se stepenicama u prolaz (54) koji te vodi ka eks-



perimentalnoj zoni. Eliminiši nove dinosauruse, pokupi pomoć i uđi u sigurnosnu sobu (S). Kada prođeš pored skenera uključiće se alarm. Njega ćeš deaktivirati u drugom delu prostorije na pultu preko puta vrata. Sa pulta pokupi ključ (B2 key chip 1), pročitaj dosije i idi do ventilacio-



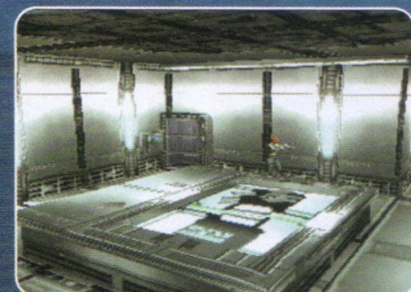
nog otvora u hodniku (54). Njime ćeš doći u eksperimentalni hol (55). Pokupi pomoć, vidi bokseve na zidu i uđi u sobu za odmor (56). Vidi demo, pokupi pomoć, pročitaj dosije pa se vrati u hol (55) u kome ćeš sada naći C karticu. Pošto je uzmeš, eliminiši dinosauruse i uđi u sobu sa stabilizatorima (57).



Sa stola pokupi DDK W disk, pročitaj dosije i vrati se u hol (52). Usput će ti Rik javiti da ti je omogućeno deaktiviranje lasera. U holu (52) ubaci DDK W diskove i ukucaj kod WATERWAY. Zatim uđi u (S1) sobu, od leša pokupi plug, obiđi prostoriju i vidi demo. Posle demoa ponovo



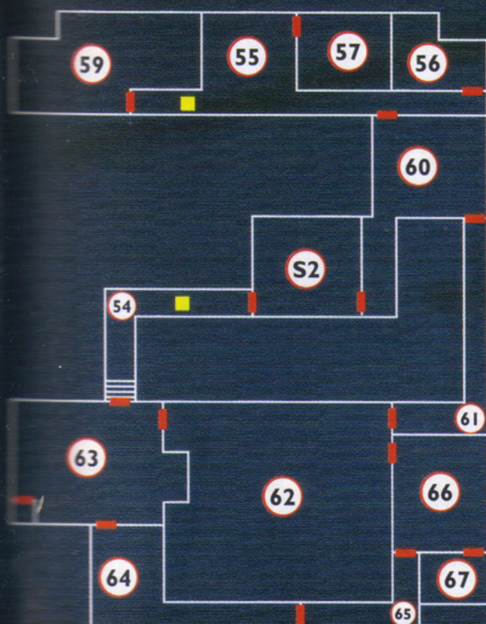
idi do leša i pokupi ključ 2 (key chip 2). Vrati se u hol (47) gde je glavni lift, kreni ka njemu i vidi demo u kome te napada T-REX. Njega će struja onesposobiti, ali ne trajno. Po završetku demoa nećeš moći da uđeš u lift, jer je T-REX prekinuo dovod napajanja. Zato iz kontrolne table pokupi bateriju i idi u sobu pomoćnog generatora (48). Dođi do kutije sa baterijama i ubaci bateriju koja nedostaje. Zatim aktiviraj glavni prekidač da bi ponovo dobio napajanje. Vrati se u hol (47) i uđi u glavni lift. Od jednog leša pokupi port ključ (port card key), od drugog DDK D disk, a od trećeg pokupi plug. Vrati se ponovo u (S1) kontrolnu sobu, vidi demo u kome uspevaš da uđeš u hodnik (58). Nećeš moći da prođeš dalje od polovine hodnika, zbog neke vrste elektromagnetskog polja. Rik će se vratiti za računare, a tebe će poslati da tražiš bilo kakve tragove. Pre nego kreneš u hodniku pronađi DDK S disk. Idi u hodnik (53), isključi lasere, pokupi pomoć i proveri sanduke. Nastavi do hodnika (55) i u njemu isključi lasere, pokupi pomoć i uđi u sobu sa stabilizatorima (59) koju ćeš otvoriti C karticom. Likvidiraj dinosaurusa, pokupi pomoć i DDK D disk.



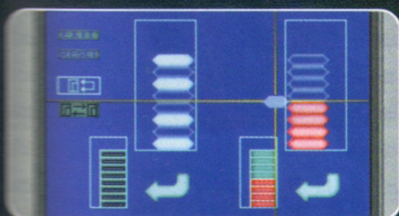


FACILITY B2

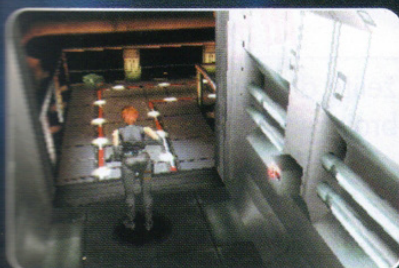
Za-



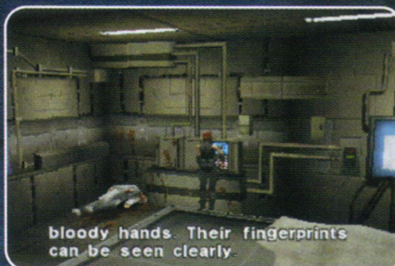
tim idi do police i ukucaj kod 1281. Dobićeš dodatak za pušku. Potom idi u sobu (S2), dođi do kompjutera na zidu i ubaci key chips 1 i 2. Zatim ukucaj kod 0392 i složi puzlu. Kada to uradiš čipovi će biti dekodirani. Potom sa pulta pokupi DDK S



disk i idi ubaci diskove DDK S u vrata od hodnika (60). Zatim ukucaj kod STABILIZER, uđi u hodnik (60), vidi demo i u desnom hodniku pored vrata ubaci DDK D. Zatim kucaj kod DOCTORKIRK. Uđi u hodnik (61) i kod prvih vrata ubaci key chip 2, a kod drugih ubaci key chip 1. Uđi u hol treće energije (62), vidi demo, idi mostom do prekidača i aktiviraj ga kako bi

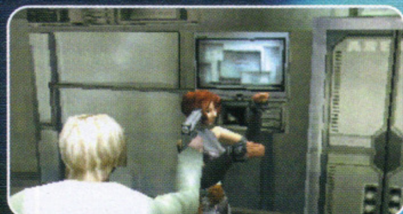


postavio drugi deo mosta. Uđi u kontrolnu sobu trećeg generatora (63). Pokupi pomoć i pročitaj dosije o pokretanju trećeg generatora. Zatim uđi u sobu za napajanje (64). Uzmi mapu sa zida, pročitaj dosije i reši puzle na zidu pored doktorke. Proveri bokseve sa opremom i idi da aktiviraš glavnu kontrolnu tablu u sobi (63). Kada ga aktiviraš vrati se u sobu za napajanje (64) i pokupi otiske prstiju od doktora Kirka. Otiske ćeš naći na trećem sandučetu na zidu, pored mrtve doktorke koju je najverovatnije ubio dr. Kirk. Kreni ka hodniku (65), vidi demo i uđi u ličnu labora-



toriju dr. Kirka (66). Odgledaj demo, uzmi sigurnosnu karticu nivoa A i biraj strategiju.

1) Gailova strategija: Otići u zonu A na nivou B3 (ova opcija je daleko opasnija od Rikove)
2) Rikova strategija: nađi delove od



stabilizatora i inicijatora na nivou B2 (ova opcija je daleko bezbednija ali i zanimljivija).

2) Druga opcija:
Od Rika dobijaš PLANNING DISC. Na mapi će se pojaviti soba (59). Moraš što pre otići do nje. Usput u sobi dr. Kirka (67) pokupi pomoć i pročitaj dosije i idi do odeljenja za delove (60) i A karticom uđi u magacin. Prvo pomeri policu i pritisni prekidač na zidu. Zapamti tonove iz poruke, pa potom pročitaj dosije. Ubaci PLANNING DISC u kompjuter i ukucaj kod 367204 (to su tonovi). Otvoriće se dva sefa. Iz njih uzmi CORE PARTS 1 i CORE PARTS 2, a iza sefova dodatak za bazuku.
Idi u sobu (S2) i ubaci ID karticu u kompjuter, zatim ukucaj šifru 31415, a potom ubaci otiske prstiju od dr. Kirka i overi ID karticu. Posle overe idi u sobu (59) u kojoj ćeš iskoristiti A karticu kako bi ušao u drugi deo. U zadnjem delu ubaci PLANNING DISC i uzmi PROTECT PARTS 2 B



i vidi mašinu za sklapanje delova. Zatim idi u sobu (57). U kompjuter za stolom ubaci PLANNING DISC i ukucaj kod 0367. Potom iz stola pokupi PROTECT PARTS 1 B. Sada idi do malog kompjutera u uglu prostorije i u njega takođe ubaci PLANNING DISC. U njega ukucaj kod 0204 i iz oba sefa pokupi PROTECT PARTS 2 A i 1A. Ponovo idi u sobu za sklapanje delova (59), u delu sa A vratima. U mašinu ubaci delove i spoji ih. Spojićeš ih tako što osnovni deo moraš usmeriti u pravcu dolazećeg dela. Kada to uradiš dobićeš kompletan INICIJATOR I STABILIZATOR. Sa nji-



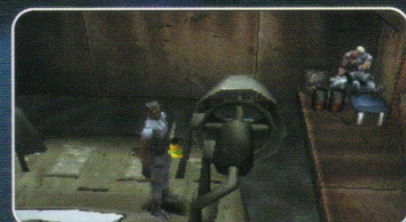
ma idi u kontrolnu sobu treće energije (63) i aktiviraj glavnu kontrolnu tablu. Kada je aktiviraš idi u halu sa generatorom treće energije (62) i ubaci stabilizator na viši, a inicijator na niži nivo. Prvo aktiviraj Inicijator pa onda Stabilizator. Aktiviraće se generator treće energije, vidi demo. Potom idi u ličnu sobu dr. Kirka (67) i odgledaj novi demo. Od Gaila ćeš dobiti tragač, kako bi pronašao dr. Kirka, ukoliko se odlučiš da



kreneš u potragu. Napokon ćeš moći da kreneš u hodnik (58) u kome više nema elektromagnetnog polja. Biraj nove opcije:

1) Gailova ideja: Sledi prioritet misije i pronađi dr. Kirka.
2) Rikova ideja: Ignoriši dužnost i kreni za svojim drugovima.

Ukoliko se odlučiš za drugu opciju, Gail će izgubiti svest u trenutku kada krene za dr.





Kirkom. Kreni hodnikom (58) koji će vas odvesti do pristaništa (68). Otrči do stovarišta za hoverkrafte (69). Vidi demo u kome ti Rik daje kanister da u njega sipaš gorivo, koje je neophodno za pokretanje hoverkrafta. Kreni u pristanište (68), obiđi ga i idi u hodnik sa transportnim liftom (70). Pređi na drugu stranu i uđi u drugi hodnik sa drugim teretnim liftom (71). Sa njime takođe pređi na drugu stranu i uđi u hangar za helikoptere (72). Vidi demo u kome udaraš dr. Kirka.



Zatim pokupi PLUG i municiju pa kreni ka pristaništu (68). Vidi novi demo u kome te ponovo napada T-REX. Kada se lift pokrene počni da pucaš u njega kako bi ga sprečio da vas uništi. Nemoj da pucaš besomučno, nego sačekaj napad. Kada uspeš da ga usporiš, vidi novi demo u kome uspevate da pobegnete helikopterom i uništite T-REXa.



Pošto ste uspeli da završite igru po Rikovim idejama, svi ostajete živi sem Kupera koji se vodi kao nestao u akciji.

NAGRADE:

Kada igru završiš prvi put dobićeš dva nova kostima:

1) Army kostim
2) Battle kostim

Završi igru drugi put dobićeš nov kostim: Ancient kostim

Završi igru tri puta: Na početku četvrtog puta dobićeš Grenade gun sa neograničenim brojem municije.

Završi igru treći put na NORMALNOM nivou težine i dobićeš: OPERATION: WIPE OUT







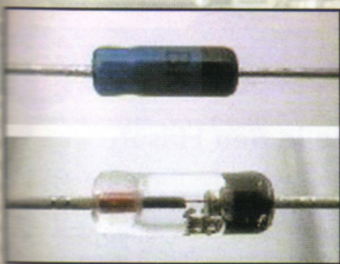
SNES na PC



Nije samo Sony napravio dobar joypad...

U ovom broju ćemo opisati kako se dobri stari Super Nintendov joypad može takođe preurediti, da radi na PC računaru. Uz već pomenut program na **www.ZIPLABEL.com** adresi (pogledaj prethodni broj Bonusa), ovog puta na operacioni sto dolazi SNES joypad.

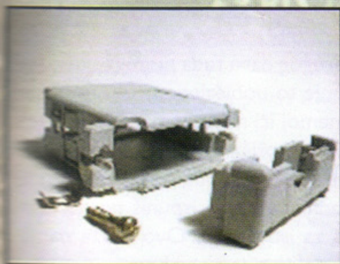
- Za ovu priliku je potrebno:



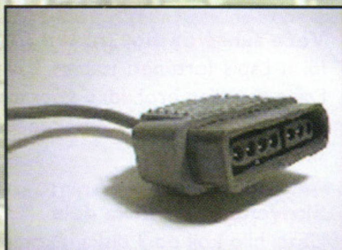
- 5 dioda (po mogućstvu germanijumske, čije oznake počinju sa AA ili OA (npr. AA111 ili OA21, ali i vrlo poznata silicijumska 1N914 ili 1N4148)



- 25-pinski SUB-D muški utikač za montažu na kabl



- plastično kućište za gore pomenuti utikač



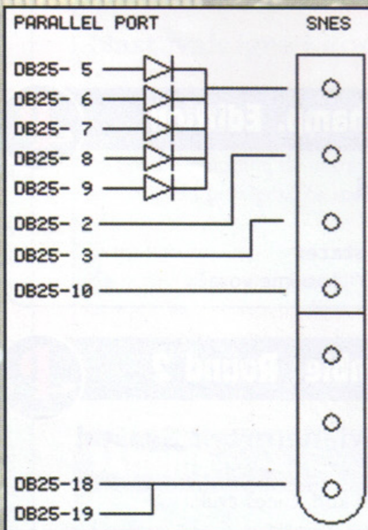
- produžni kabl za SUPER Nintendo joypad

- malo kalaja u žici za lemljenje
- lemilica
- klešta - sečice
- univerzalni instrument ili samo om-metar
- malo strpljenja, malo više veštine i naravno
- SNES joypad



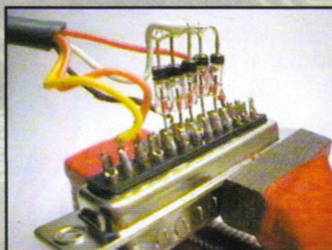
- Nemojte bilo šta da radite, ukoliko niste sigurni da umete da to uradite, bolje i nikako nego bilo kako, što zna da se odrazi na vaš džep (ili džep vaših roditelja).

- Kako ništa ne ide bez nekog plana tako i izgradnja ovog adaptera ide prema sledećoj šemi.



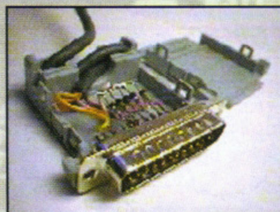
- Prvo skratite žičice dioda na dužinu od oko 7mm
- zalemite ih kao na slici (na slici se vide germanijumske diode tipa OA21, dok silicijumske imaju crni prsten na suprotnoj strani!!!) na lemna mesta, čiji su brojevi utisnuti na plastiku utikača. Potom krajeve koji su slobodni kratko spojiti kao na slici dole.

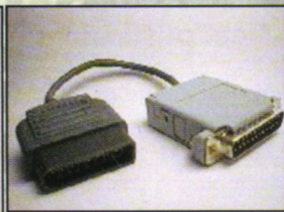
- Odstranite utičnicu (ženski deo) produžnog kabla. Pre nego što odlučite koju stranu ćete ostaviti netaknutu sa kablom, pogledajte još jednom fotografiju potrebnih delova - stavka produžni kabl.
Ogolite žice na oko 5 mm i nakalajišite ih.



- Instrumentom ustanovite koji je broj kontakta na utikaču produžnog kabla povezan sa kojom bojom žice. Pažljivo žice zalemite prema šemi !!!!

- Na gotovo samom kraju još jednom sve proverite instrumentom, da li je sve kako je nacrtano na šemi i stavite utikač i diode u plastično kućište. Na našem tržištu ćete možda naći drugačije kućište nego što je na slikama.
I... to bi bilo to.





Svoj SNES joypad utaknite u ovaj adapter, a drugi kraj u paralelni port vašeg PC računara (port za štampač).
Sve to istestirajte u "realnim" uslovima, tako što ćete se fino igrati, a ako želite da odigrate neku od originalnih Nintendovih igara na vašem PC računaru možete ih naći na http://www.freeroms.com/snes.htm.

P.S. Majstor Raši nedostaju ideje o čemu da vam piše, pa vas moli da vaše želje i sugestije što pre i u što većem broju dostavite na adresu redakcije!

I na kraju opet upozorenje:
Za bilo kakva oštećenja, koja eventualno nastanu korišćenjem ovog adaptera, redakcija časopisa ne snosi nikakvu odgovornost. Zato budite vrlo obazrivi ili izradu ovog adaptera prepustite nekom stručnom licu.



STROGO POV.

Formula 1: Champ. Edittion



Izi Amigo, Izi

Easy mod za sve staze:
kucajte "TOO EASY" kao ime vozača.

Ready 2 Rumble: Round 2



Debeli, mršavi, nemrtvi? Svašta!

Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk.

Debeli bokser
Na ekranu za izbor likova, pritisni Desno(2), Gore, Dole, Desno, R1(2), R2.

Mršavi bokser
Na ekranu za izbor likova, pritisni Desno(2), Gore, Dole, Desno, R1, R2.



Nemrtvi bokser
Na ekranu za izbor likova, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, R1(2), R2.

Velike rukavice
Na ekranu za izbor likova, pritisni Levo, Desno, Gore, Dole, R1, R2.

Šampionski kostimi
Uspešno završi championship mode da otključaš šampionske kostime.

St. Fig. Alpha: Warrior Dreams



Eee, pusti snovi ratnika

Borba protiv Akume
Izaberi arkadni mod. Zatim drži A + B dok biraš "Manual" ili "Auto" opciju za svog borca. Drži dugmiće stisnute sve dok borba ne počne.

Borba protiv M. Bison-a
Izaberi arkadni mod. Zatim drži A + B + Select dok biraš "Manual" ili "Auto" opciju za svog borca. Drži dugmiće stisnute sve dok borba ne počne.

Igraj kao Akuma, M. Bison, ili Dan
U bilo kom modu ili novou izaberi random select u izboru likova. Ako budeš imao sreće dobićeš Akuma-u, M. Bison-a, or Dan-a.



Shenmue



Šen Muja, a gde je Šen Hasa?

Bitka 70 ljudi
Uspešno završi igru i snimi Clear Data da otključaš 70 Person Battle na izbornom ekranu. Disk 3 mora biti u Dreamcast-u podešen u ovom modu.

Obrnute kontrole za Space Harrier
Da obrnete kontrole (komande dole i gore su zamenjene) u Space Harrier, drži A, X, ili Y. "Gore umesto dole" će se pojaviti ispod brojnih kredita. Pritisni Start da igraš sa obrnutim kontrolama.

Extra novac
Pošto dobiješ posao, drugog dana rada pomeri sve kutije u magacinu 3 kao da je to uobičajeno.
Kada se smena završi nemoj ići nazad u magacin 17, već vežbaj svoje pokrete da utrošiš vreme sve dok ti Ryo ne kaže da ideš kući. Kada se probudiš sledećeg jutra, imaćeš potpuno isti radni dan. Ako ispuniš normu tog dana bićeš plaćen više za isti posao. Ovo može da se ponavlja dokle hoćeš i dokle ti je potrebno.

Veće šanse na slot mašini
Idi u Lapis fortune i izaberi "Gamble" za svoju sreću. Daće ti srećan broj. Idi u kockarnicu i nađi slot mašinu sa tvojim srećnim brojem. Pobedićeš u proseku u 70% slučajeva.

Skrivena umetnička dela
Ubaci bilo koji od 3 diska u kompatibilan PC CD-ROM da nađeš BMP fajlove visoke rezolucije u "Omake" direktorijumu.

Neograničeno novca (Japanska verzija)
Uzmi sa stola 500 jena koje dobijaš svaki dan i napusti kuću. Vrati se u kuću i uđi u svoju sobu. Izađi iz sobe i još 500 jena će biti na stolu. Ponavljaj ovo koliko je potrebno da sakupiš neograničenu količinu novca.

Crash Bash



Spyro: Year Of The Dragon demo

Na "Sony Computer Entertainment America Presents" ekranu, drži L1 + R1 + □ i pritisni START.





Banjo-Tooie

Drž' ga Banjo

Misteriozno Pink Jaje
Da pronađeš lokaciju miserioznog Pink Jajeta iz Banjo-Kazooie, vrati se do Spiralne planine. Na tri koraka od mesta gde su smeštene cipele sa ubrzanjem nalazi se rupa. U rupi su metalne šipke koje zatvaraju Banjo-Kazooie Game Pak. Da bi uništio metalne šipke moraćeš da naučiš nešto o Grenade jajima. Upotrebi ih da razneseš šipke. Popni se do Gruntilda's Lair da nađeš Flight Pad tako da možeš da uletiš u rupu i nađeš Pink jaje.

Misteriozno plavo jaje
Vrati se do Spiralne planine i upotrebi Flight Pad da uzletiš uz vodopad i preko rupe. Skači ceo put da ubrzaš stvar i nađeš Game Pak. Upotrebi Grip Grab sposobnost da razvališ šipke.

Ledeni ključ
Ledeni ključ iz Banjo-Kazooie-a je sakriven unutar drugog Game Pak-a. Moraćeš da savladaš Grip Grab pokret da bi ga uzeo. Idi do Jinjo Village-a, idi iza zelene Jinjo kuće i nađi kuglicu od peska. Videćeš naprslinu u zidu. Popni se na obližnju platformu da ga pronađeš i ceo put se penji do rupe. Budi oprezan, jer ćeš biti ometan. Kada pronađeš pećinu videćeš Game Pak.

Jet Force Gemini posteri
Pogledaj unutar Bottle-ove kuće, i u sobe njegovog brata i sestre da nađeš na zidovima slike junaka Jet Force Gemini-ja.

Brže plivanje
Pritisni A + B da brže plivaš u vodi.

Mod za varanje
Učitaj veštičju glavu na Spiral Mountain da nađeš Cheato-a. Jedan cheat će biti otvoren na svakih 5 Cheat-ovih strana. Ostale šifre će biti otvorene pronalaženjem misterioznih jaja sakrivenih kroz celu igru. Šifre se unose u Mayahem Temple pored Wumba's Wigwam. Napomena: Šifre ispred kojih stoji "CHEATO" su otključane momentalno bez potrebe za skupljanjem određenog broja Cheato-vih strana.

Rezultat	Kod
Izbor nivoa	CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL
Neograničena energija	CHEATO HONEYBACK
Neograničen vazduh i energija	HONEYKING ili CHEATO KCABYEN
Dvostruki kapacitet nošenja perja	FEATHERS ili CHEATO SREHTAEF
Dvostruki kapacitet nošenja jaja	EGGS ili CHEATO SGGE
Neograničeno jaja i perja	CHEATO NESTKING
Neograničeno glowbos-a	GLOKING
Neograničeno mega glowbos-a	SUPGLOKING
Bez štete pri padu	FALLPROOF ili CHEATO FOORPLLAF
Jaja u kući blizu mete	HOMING
Banjo se brže kreće	CHEATO SUPERBANJO
Brže kretanje neprijatelja	CHEATO SUPERBADDY
Muzički test otključan u Jolly Roger Bay jukebox-u	JUKEBOX ili CHEATO XOBEKUJ
Jiggy pogođen znacima Master Jiggywiggy-jeve kuće	GETJIGGY ili CHEATO YGGIJTEG
Sve replay sub-opcije otključane	CHEATO PLAYITAGAINSON
Pogledaj završnu sekvencu	CHEATO JIGGYSCASTLIST

Armada

Nastavak igre i dodatni krediti

Nastavi igru
Pritisni START na drugom kontroleru, nakon što tvoj poslednji brod eksplodira, da nastaviš igru. Zatim, neka igrač broj dva završi igru i prvi igrač će moći da nastavi sa igrom.

Extra krediti
Kada završiš sa pratnjom broda do njegove destinacije, ostani sa njim nakon što ti plate. Brod i ostali uništiće neprijatelje umesto tebe, ostavljajući kredite za sobom. Vremenom, moći ćeš da primiš 200 do 300 kredita pre nego se vratiš kući.

3Xtreme

Extremni trikovi za extremne igrače

U glavnom meniju, označi "Memory Card" i pritisni levo ili desno, i tada odaberi "Codes" selekciju. Zatim unesi sledeće kodove:

"VOUYEUR" za otključavanje svih egzibicionih staza.
"TRIXXY" za otključavanje svih Freestyle staza.
"BINK" Bink alien skejtboarder.
"NYUB" za otključavanje Nyub alien rollerblader-a.
"GEEP" za otključavanje Geep alien biciklista.
"LUGNUT" za otključavanje Lugnut-a. Lug Nut je Frankenstein skejtboarder sa 95% u svim mogućnostima.
"DOMINIQUE" za otključavanje Dominique. Dominique je čudovište sa 95% u svim slučajevima.
"TP" za otključavanje TP. TP je mumija sa 95% u svim slučajevima, sa biciklom po imenu Pharoah.
"ASTROMEN" za otključavanje svih alien karaktera.
"SCREAM" za otključavanje svih monster karaktera.
"RATPACK" za otključavanje svih ljudskih osobina.
"GENEPOOL" za otključavanje svih osobina.
"REDCAR" ili "REDLINE" za otključavanje Crvenih kola.
"BLUECAR" ili "BLUELINE" za otključavanje Plavih kola.
"WHITECAR" ili "WHITELINE" za otključavanje Belih kola.
"SMOKEY" za otključavanje svih kola.

Haunted Mansion staza
Završi Pro Circuit sa bilo kojim likom. Tako će sledeća staza biti otključana u free style modu.

Korisni saveti

Aztec Island 1 i 2 prečice
Pogledaj u desno prema vratima, posle drugog tunela na početku. Postoje plave kapije unutra.

Kraći put do metroa
Idi do treće rampe, zatim gore pa onda levo. Nastavi pravo stepenicama i preskoči žutu šipku. Unutra su plave, crvene i žute kapije.



DRIVER

Driver



Mod za varanje

U glavnom meniju posvetli "Undercover" opciju, zatim pritisni Gore(2), Dole(2), Gore, Dole, Gore, Dole, Gore(2), Dole(2). Izaberi novu opciju za varanje koja će se pojaviti. Jednom u meniju za varanje pritisni Desno da aktiviraš ili Levo da deaktiviraš razne čitove.

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Password
	Miami	
1	BankJob	Lice, Lice, Lice, Lice
2	Hide the Evidence	Trag guma, Znak, Čunj, Crvena sirena
3	Boat Chase	Stopsvetlo, Ključ, Ključ, Plava sirena
4	Hit 5 Restaurants	Čunj, Čunj, Čunj, Znak
5	Superfly Drive	Ključ, Crvena sirena, Crvena sirena, Stopsvetlo
6	Bait for Trap	Ključ, Znak, Trag guma, Plava sirena
7	Take out DiAngelo	Znak, Čunj, Znak, Crvena sirena
	Los Angeles	
8	Steal a Cop Car	Crvena sirena, Znak, Ključ, Trag guma
9	Get Lucky to Doctor	Čunj, Plava sirena, Crvena sirena x2
10	Beverly Hills Getaway	Znak, Znak, Stopsvetlo, Čunj
	New York	
11	Grand Central Station	Plava sirena, Ključ, Ključ, Ključ
12	Trash Granger Car	Stopsvetlo, Trag guma, Crvena sirena, Znak
13	Stop Grangers gang (5 cars)	Ključ, Znak, Znak, Čunj
14	Chase down Grangers Boy	Crv. s., Plava s., Crv. s., Plava s.
15	Crosstown Race	Trag guma, Ključ, Čunj, Stopsvetlo

Star Wars: Ep. 1 - Phantom Menace



Utamanite fantomsku napast

Mod za otklanjanje

U glavnom meniju posvetli "Options", ali nemoj ga selektovati. Pritisni △, O, Levo, L1, R2, □, O, Levo. Ako ste pravilno uneli kod čuće se pištanje. Zatim držite L1 + Select + △ da pristupite meniju za testiranje grešaka droida sa izborom nivoa, FMV sekvencom, testom zvuka i opcijama za besmrtnost. Da bi startovali sa novoizabranim nivoom, izađite iz menija za varanje i počnite novu igru. Igra će početi na izabranom nivou. Da odgledate FMV sekvence ili čujete zvuk u igri, posvetlite željeni klip i pritisnite X. Držite L1 + Select + △ da se vratite u meni u bilo koje doba.

Mod za varanje (Japanska verzija)

Na naslovnom ekranu drži L1 + Select i pritisni △ da pristupiš meniju za varanje sa izborom nivoa, FMV sekvencama i opcijama za besmrtnost. Nakon korišćenja opcije za izbor nivoa, pritisni △ da izađeš iz menija za varanje. Zatim počni novu igru na odabranom nivou.

Podvodna svetleća sablja

Moguće je da upotrebite vašu svetleću sablju pod vodom. Pritisnite Start, posvetlite "Weapons" i odaberite svetleću sablju (lightsaber).

Hidden And Dangerous



Energija. nevidljivost, preskakanje ...

Cheat kodovi

Unesite "IWILLCHEAT" kao ime u bilo kom meniju za vreme startovanja igre na Dreamcast tastaturi, da omogućite mod za varanje. Zatim, na tastaturi unesite jadan od sledećih kodova, da bi aktivirali odgovarajuću cheat funkciju:

Nevidljivost

Pauzirajte igru i otkucajte "CANTDIE". Napomena: Eksplozije su i dalje štetne.

Svi predmeti

Pauzirajte igru i otkucajte "ALLLOOT". Sva oružja, uniforme, ključevi i predmeti biće dodati u inventar.

Otvori sva vrata u tekućoj misiji

Pauziraj igru i otkucaj "OPENALLDOOR.

Trenutno uništi sve neprijatelje

Pauziraj igru i otkucaj "KILLTHEMALL". Napomena: Ovo će ubiti i taoce i prouzrokovati neuspeh misije.

Pokazivanje koordinata igrača

Pauziraj igru i otkucaj "PLAYERCOORDS".

Maksimum energije

Pauziraj igru i otkucaj "GOODHEALTH". Sva izgubljena energija vaših timskih drugova biće obnovljena.

Oživljavanje mrtvih igrača

Pauziraj igru i otkucaj "RESURRECTION".

Preskakanje misije

Pauziraj igru i otkucaj "MISSIONOVER".

Poništavanje misije

Pauziraj igru i otkucaj "GAMEFAIL".

Pogled neprijatelju iza leđa

Pauziraj igru i otkucaj "ENEMYB". Kamera će se postaviti iza nekih neprijatelja i pokazati šta oni vide. Unesi kod ponovo da možeš da biraš između različitih neprijatelja. Napomena: Pritisni na kameri change dugme da se vratiš u prvobitni položaj kamere.

Pogled ispred neprijatelja

Pauziraj igru i otkucaj "ENEMYF". Ova kamera će se prebaciti na pogled ispred jednog od neprijatelja. Ponovo unesi kod da možeš da izabereš neprijatelje. Napomena: Pritisni na kameri change dugme da se vratiš u prvobitni položaj kamere.

Žičana grafika

Pauziraj igru i otkucaj "DEBUGDRAWWIRE".

Pogledaj završnu sekvencu

Pauziraj igru i otkucaj "SHOWTHEEND". Igra će odmah učitati završnu sekvencu. Napomena: Ovo će prekinuti vašu igru, zato pre toga snimite poziciju da onemogućite ovaj kod.

MSR
METROPOLIS STREET RACER

Metropolis Street Racer

'Oću i ja Poršea

Honda S2000
Jednom uspešno završi quest mode da otključaš Honda S2000.

Porsche 911
Dvaput uspešno završi quest mode da otključaš Porsche 911.

Danger Girl

Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni L1, R2, L2, R1, O, □, △(2), zatim drži L1 + L2 + R1 + R2 da otključaš sve nivoe i meni za varanje. Razne šifre će biti otključane pronalaženjem ikonica na raznim nivoima.

Warzone 2100

Uključivanje moda za varanje

Mod za varanje
Drži Start na kontroleru dva i power na PlayStation-u. Nastavi da držiš dugme sve dok se ne pojavi glavni meni. Zatim u glavnom meniju ili kada je igra pauzirana, pritisni L1, R1, R2, L1, Select, Start da otvoriš mod za varanje. Opcije za drugog ili trećeg saigrača biće otključane i sledeći kodovi će biti omogućeni. Dok igraš pritisni na DRUGOM kontroleru:

Preskakanje nivoa - Select.
Božanski mod - △. Napomena: Ovo takođe otkriva sve skrivene predmete.
Neograničena energija - O.
Svi predmeti - X.
Super moć - Gore.
Pojačaj slabe jedinice - Desno.
Završi tekuća istraživanja - Dole.
Dodatne strukture - R1.
Dodatne jedinice - R2.

Godzilla: The Series

Šta će Godzili šifre?

Super šifra
Enter "DMJMBJRFFR" kao šifru da počneš na poslednjem nivou pun energije.

Šifre nivoa

Nivo	Šifra	Nivo	Šifra
2	NCFRGJJBBK	3	DMTFLSBFQM
4	PKDJMPLNPS	5	KDQLHRNDCN
6	DQSPCFPFJR		

Dune 2000

Jel volite pesak u cipelama?

Besmrtnost
Dok igraš pritisni Levo(2), Dole, R1, R2.

Extra novac
Napomena: Ovaj kod podržava Dual Analogni kontroler. Idi do sidebar-a i pritisni X kada selektuje "X", "□", "△", "O", "□", "X" u roku od četiri sekunde. Pritisni desnu analognu palicu za $10,000.

Cela mapa
Idi do sidebar-a i pritisni X kada selektuje "□", "O", "X", "△", "△", "□" u roku od četiri sekunde.

Toy Commander

Džabe benzin, džabe municija

Ako unesete kod kako treba, čućete muziku. Pauziraj igru, drži pritisnuto L i zatim pritisni:

Biranje nivoa
A, Y, X, B, Y, X.

Svi nivoi pređeni, otključavanje nove oblasti
Y, X, B, A(2), B.

Otključavanje skrivenih nivoa
A, B, Y, X, Y, X.

Dopuni vozilo gorivom
B, Y, A, X, B, X.

Teško naoružanje
X, A, Y, B, A, X.

99 metaka za teško oružje
A, B, X, Y, B, A.

Uključi mitraljez
B, A, Y, X, A, B.

Popravi igračku
A, X, B, Y, A, Y.

Skriveni crteži
Prebaci CD u PC-ijev CD-ROM da nađeš screenšotove i druge crteže iz igre.

Dopunjavanje energije
Uđi u kupatilo u spavaćoj sobi roditelja u convoy misiji. Pusti vodu na česmi. Proleti kroz mlaz vode da popuniš energiju. Ovo sa vodom radi i na drugim nivoima.

Kontrola letenja
Gurni ili dodirni prekidač za svetlo na zidu, sa avionom ili helikopterom, da ugasiš svetla.

STROGO POV.



Blade

Udri vampire

Nepobedivost
U glavnom meniju, otkucaj Levo(3), Desno, L2, L1, R2, R1. Zatim, otkucaj START za vreme igre i aktiviraj ovu opciju u meniju za varanje.

Neograničena municija
U glavnom meniju ukucaj Dole, Desno, Gore, Levo, L2, L1, R2, R1. Zatim, pritisni START za vreme igre i aktiviraj ovu opciju u meniju za varanje.

Final Fantasy 9

Black Jack mini-game

Uspešno završi igru. Kada jednom potrošiš kredit i pojavi se "The End" ekran, pritisni R2, L1, R2, R2, Gore, X, Desno, O, Dole, △, L2, R1, R2, L1, □(2). Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk. Pritisni Start da počneš da igraš Black Jack mini-game

Mario Tennis

Otključavanje kupova i levoruki igrač

Nintendo Ring Tournaments
Selektuj "Special Games" opciju u glavnom meniju, zatim izaberi "Ring Tournament". Unesi jedan od sledećih kodova da igraš određeni turnir - Kup. Napomena: Novi kod će se pojaviti posle završetka turnira. Novi kod nije u stvari kod za celu igru, već za tvoje rangiranje sa ostalim igračima na Nintendo Marijevoj Tenis web strani.

Unesi kao kod na uvodnom ekranu:

Mario Cup	- "A3W5KQA3C"
Wario Cup	- "UOUFMPUOM"
Luigi Cup	- "M1C2YQM1W"
Waluigi Cup	- "LA98JRLAR"
Donkey Kong Cup	- "MM55MQMMJ"
Peach Cup	- "OF9XFQOFR"
Bowser Cup	- "N24K8QN2P"
Blockbuster Cup	- "ARM6JQARU"
Nintendo Power Cup	- "J6M9PQJ6U"
IGN64 Cup	- "V2UFMPUZM"
MarioTennis.com Cup	- "48HWOR482"

Levoruki likovi
Na ekranu za izbor likova drži L dok biraš lik da ga napraviš levorukim.

Trick Style

Osiguraj sebi pobedu

Uđi u "Options" ekran i odaberi "Cheats". Zatim ukucaj:

Pobedi sve	"CITYBEACONS".
Uvek pobedi	"TEAROUND"
Neograničeno vreme	"IWISH"
Moćni pokreti	"TRAVOLTA"
Velike glave	"INFLATEDEGO"

Borbena daska
Uspešno pobedi Boss-a na U.K. stazi.

Brzinska daska
Uspešno pobedi Boss-a na U.S. stazi.

Trik daska
Uspešno pobedi Boss-a na stazi u Japanu.

Brzi start
Za vreme odbrojavanja na startu, drži R kada se pojavi reč "Go".

Ninja: Shadow Of Darkness

Da vam olakšamo muke

Izbor nivoa
Izvadi sve memorijske kartice iz PlayStation-a. Zatim ukucaj L2(3), R2(3) kada se na ekranu pojavi "Checking Memory Card". Ako tačno uneseš kod pojaviće se natpis "DELS LEVEL CHEAT ON". Sada startuj igru da pristupiš meniju za izbor nivoa.

Nepobedivost i predmeti
Pauziraj igru i pritiskaj L2, R2, L2(3), R2(3), O, △, □, O, △, □. Ako tačno sve uradiš čućeš zvono i nindža će se pretvoriti u skeletona. Nindža će biti nepobediv i imaće neograničen broj predmeta i života. Ponovi isti kod da se ponovo pretvoriš u nindžu i sačuvaš extra predmete.

Izbor oružja
Pauziraj igru i pritisni R2(3), L2(3), R2(3), L2(6). Zatim, ponovo počni igru da dobiješ novo oružje. Ponovi isti kod za razna oružja.

Smanji boss-u energiju
Pauziraj igru dok se boriš sa boss-om, zatim pritisni L2(3), R2(3), △(6) da drastično oboriš nivo njegove energije.

Velike glave, ruke, stopala
Kada "Press Start" zasvetli na naslovnom ekranu, pritisni SELECT(3), L2(3), SELECT(3).

Baby mode
Kada "Press Start" zasvetli na naslovnom ekranu, pritisni L2(3), SELECT(3), R2(3).



No One Lives Forever

PC CD-ROM

Niko ne živi večno, a što ne bi vi?

Šifre za varanje
Za vreme igre pritisni T, zatim ukucaj jedan od sledećih kodova da aktiviraš određenu Cheat funkciju:

REZULTAT	CHEAT CODE
Uklj/isklj božanski mod	mpimyourfather
Sve oklopne funkcije	mpyoulooklikeyouneedamonkey
Sve dopune oružja	mpgoattech
Sva oružja	mpkingoftehmonstars ili mpmimimi
Neograničena municija	mpwegotdeathstar
Završena tekuća misija	mpmaphole
Obnovljen oklop	mpwonderbra
Obnovljeno zdravlje	mpdrdentz
Snežni kamion	mprosebud ili mpracerboy
Pogled iz trećeg lica	mpasscam
Toggle display pozicija	mppos
Verzija igre	mpbuild



Gundam Side Story 0079



Otvorite extra opciju - trebaće vam

Napomena: Ova igra takođe ima naslov Gundam Side Story: Colony no Ochichita Chide....

Extra Opcija
Uspešno završi igru na bilo kojoj težini i snimi. Zatim će se pojaviti "Extra Option" u glavnom meniju. Ova opcija sadrži sve tvoje rekorde u bitkama i prikupljanju predmeta. Predmeti za popunjavanje energije mogu biti: Beam Spray-Gun, visokonaponski generator, Photo 1, Proto Beam Rifle, Photo 2, Lunar Titanium, Photo 3 i Beam Rifle. Fotografije se pojavljuju zakačene u tvom Gundam-u ili sakou.

Duke Nukem

GB color

Duke Nukiraj ih, budi nevidljiv!

Biranje nivoa
Na uvodnom ekranu pritisni: Levo, Desno, Gore(2), Dole, Gore, Desno, Levo.

Nevidljivost
Na uvodnom ekranu pritisni: Gore, Dole(2), Levo, Desno, Levo, Gore(2).

Army Men: Air Attack 2



Šifre nivoa za plastikance

Nivo	Šifra
3	△, ○, Dole, Levo, □, □, Gore, Gore
4	✕, Desno, Levo, ✕, ○, □, □, △
5	Dole, Dole, ○, □, ○, □, Desno, ✕
6	△, ✕, Gore, Levo, Desno, Levo, ○, △
7	Desno, □, Desno, Dole, ○, ✕, ✕, Desno
8	△, Desno, □, □, ○, Dole, Dole, ✕
9	Gore, ✕, □, Levo, Desno, ○, Levo, Levo
10	△, Gore, ○, ✕, □, Dole, Dole, Dole
11	○, ○, Gore, Levo, Desno, ✕, △, □
12	Desno, Gore, ✕, Desno, ○, □, △, ○
13	Levo, Levo, △, ○, ✕, ✕, Dole, Desno
14	□, Desno, ○, Gore, Dole, □, Dole, ✕
15	Levo, Desno, ○, ✕, □, Dole, Dole, ○
16	△, ○, ✕, Desno, Desno, ○, □, Dole
17	□, Gore, Gore, Desno, Levo, □, Dole, ✕
18	○, ✕, Desno, △, □, Gore, ✕, ✕
19	Dole, Desno, ✕, □, Desno, Gore, ○, ○
20	Gore, ✕, ○, Gore, Levo, □, ○, ✕
21	Levo, ○, △, Dole, ✕, ✕, ✕, ○
22	△, ✕, Dole, Levo, Desno, ✕, ○, □



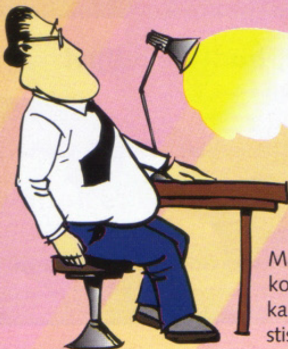
Uroš Tomić

FINAL FANTASY IX



brate, u kom si fazonu?

Uroš Tomić - jedan čovek, jedna priča, legenda koja nastaje ... Došao je tiho u našu redakciju, svi smo misli normalan dečko, lepo vaspitan ... A onda je iz broja u broj počelo da se pokazuje njegovo pravo lice. Kukao je, molio, preklinjao, čak nam i pretio svojim bratom i samoubistvom, sve u cilju da mu damo što više prostora u časopisu. Posle skoro godinu dana neprekidne torture, popustili smo (i mi smo samo ljudi). Od ovog broja dobio je svoju rubriku u kojoj može da kaže sve što što misli (ako uopšte misli). Ovo je prvobitno trebalo da bude opis igre FF9. Objavljujemo ga u celosti da vidite sa čime mi svakodnevno moramo da se borimo u redakciji ...



Mali,proćelavi čovečuljak sedi u kožnoj fotelji, premeće papire i čupka sebi bradicu. U jednom momentu stiska dugme i govori u interfon:

-Sestro, dovedite mi onog psihopatu.

Par minuta nakon toga, dva bolničara dovode čudnu pojavu, svu bledu i ispijenu, sa velikim, krvavo-crvenim očima, raščupanom kosom, obučenu u košulju koja se vezuje na leđima.

-Da ga vežemo za stolicu ili da jedan od nas stoji i čuka ga u glavu, ako doživi napad?

-Ne, ne, sve će biti u redu, samo ga posadite tu i ostavite nas nasamo...

-Ali doktore, vi njega ne poznajete, on je bre opasnos', jednoj sestri je odgrizao nos i sažvakao ga. - Čuli ste šta sam rekao.

Bolničari odlaze nakon što su posadili škrbavo, izlapelo stvorenje, koje cvili i ispušta čudne zvuke, balavi i mrmlja sebi nešto u bradu.

-On meni kao "kupo", a ja njemu, krk pa ne dam pare, bik-bok-buk, a onda zmaj dođe i ja njemu ŠLJAS, ŠLJAS, šamar BRE!!! Muhuhahahahaaa.

Doca opet na interfon:

-Sestro, lek za smirenje, konjsku dozu - Sestra donosi špric, noseći ga u obe ruke, zbog težine i veličine, daje "dozu" pacijentu, koji se lagano smiruje, ali ostaje LUD bre.

-I... I... Doktore, što vam je dobro ovde, malo gudrovine, kožne fotelje, one sobe su GOTIVA, pun komfor, pa još i tapacirung, mnogo bre dobra stvar, moraću da instaliram na zidovima da se više ne povređujem kad počnem da smirujem glavoboju.

-Dobro bre Tomiću, koliko sam ti puta rekao da prestaneš bre sa tim?

-Ma ja nisam kriv, moj glavni urednik mi da igru, a ja ne smem da spavam dok je ne završim, onda tri dana moram da se umivam kafom, tuširam hladnom vodom, koristim stimulanse...- počinje čudno da gleda, bolesni sjaj mu se vidi u očima, skače na noge i urla:

-Kako bre ti meni tu nešto "kao", misliš da te nisam provalio, sotono glavata. Kupo, sad ću da ti pokažem, ja tebi BREEE!- Skače do najbližeg zida i počinje da krlja glavom o diplomu

-On stoji, oće da makne princezu, princeza VALJANA, dimbe-dimbe, krk levo abiliti, ja magiju, on meni kontru i... i... i... izvinite doco, ali sam od muke sažvakao vašu diplomu...

Drugi dan...

-Sestro, onoga morate opet da pošaljete... - Isuse, molim vas doktore, nemojte! - Naša je dužnost da mu pomognemo! - Razumem! Ovoga puta je malo mirniji, što se može protumačiti kao generalno stanje opijenosti, izazvano teškim sedativima, batinama i elektro-šokovima. Bala mu se otegla do košulje, cvili i mrmori nešto neljudski...

-Rke-koke, Zidan i Garnet, onda onaj škrbavi u izanđalom oklopu, vitla luđak sa mačem, a vi PRESLATKI doktore, joj glava me moja mnogo boli bre, što ne prestanete da koristite naizmeničnu struju?

-Ajde, Tomiću, sedi i počni od početka...

-Budim se ja tako jedan dan, zove mene moj urednik, kaže "Dođi, imam iznenađenje za tebe", ja šatro kao doš'o, a on meni igru i moram da je opišem za par dana, a igraaa, bre mnogo dobra bre, doktore. Krenem ja tako.... doktore, odakle vama sedam glava? - Doktor ga čudno gleda, u nadi da sedativi nisu oslabili...

-I tako krenem ja da vodim malog crnog maga, a ono uzvičnici i upitnici, oni pokazuju da tu na lokaciji ima nešto - maše sebi ispred glave, imitirajući kung-fu udarce - j kao tu on mene, ja njemu, on meni, ja ne bežim već rokam, rokam, rokam. Sakupljam karte, vidim borba mi predstoji, pa otvorim meni...

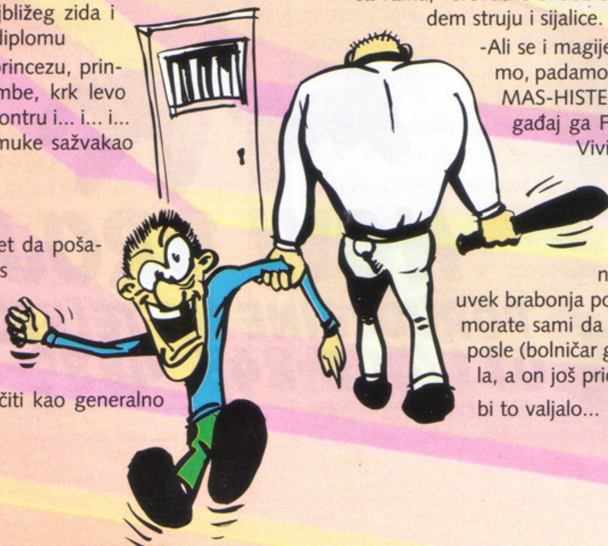
Doktor ga bledo gleda, očigledno kajući se što je išao ne velike škole, pita se šta mu sve to treba u životu. - Nastavi Tomiću.

A borba, mnogo bre dobro, pauci neki, glave koje se pojavljuju, zmajovi doktore, zmajovi! Prvi red za fizičke napade, drugi za magije, pa onda mogućnosti, a znate kako sve učite doco?

-Kako Tomiću?

-Ma gotiva, kažem ja, staviš predmet na sebe (uzima abažur sa lampe i stavlja ga na glavu) ovako, i sada kada bi se ja tukao sa vama, verovatno bi dobio abiliti da svetlim u mraku ili da jedem struju i sijalice.

-Ali se i magije isto tako uče, posle se kao cimamo, padamo u trans, a onda u transu, LUDILO, MAS-HISTERIJA, PARANOJA... Krash, strash, gađaj ga Firagom, pazi, diži malu i leči je, a Vivi u transu baca dve mađije, Zidan zalepi, baca neke energetske talase, animacije, kamioni, avioni, milioni... - dok luđak objašnjava, doktor zove bolničare i izdaje naređenja, Tomića odvode a on još uvek brabonja po malo nepovezano.- Ali Doco, sve morate sami da postavljate, birate šta da se uči, a posle (bolničar ga čuka u glavu, odvode ga od stola, a on još priča) morate i kamenje da stavite da bi to valjalo...



Treći dan...

-Dobro Uroše, je li sada malo bolje? - Naravno doco, naravno... Hvala na smanjenju voltaže, već sam počeo da svetlim kao Las Vegas, a i oni blagi lekovi za san su odlični (mučenik ne shvata da je otrovan raznim sedativima, od kojih je najjači, "Prozak" najzastupljeniji u njegovoj terapiji).

-Pa koliko sam ti puta rekao da se maneš takvih igara, to je bre dete opasno po tvoju psihu... - Ti znaš konju matori, ko te bre učio psihologiji? Braća Marks? Vudi Alen? Jelena Karleuša? - Tomiću, biraj reči, zvaću bolničare, a ionako imaju pik na tebe od kako si ih sve razbio u Tekkenu. Nego nastavi, stigli smo do nekog kamenja...

-E doco, to je prava stvar, učiš abiliti i mađiju preko predmeta, a kad naučiš abilitije koji služe kao potpora u borbi, rasporedite kamenje i tako dobijete poboljšanja na statusima, odbranu od negativnih statusa... bla bla bla, eidolon, TO OĆUUUUUU, daj daj daj daj...

Sačekuje ga šamar, i jedno kratko "Sedi" - Izvin'te doco, ali mnogo je jaka bre! Dođu Gidža, Ridža i Bulidža, a ja svima šamare, oni mađije, a ja ih načinim smešnima, nabucam nivoe, iskustvo, uzmem oružja, odem napravim sintezu ili dve... - A šta mu to sad dođe? - Ma, doco, uzmeš dva predmeta, odeš kod sinteziste i on ih za nadoknadu spoji u jedan jači, brži, bolji... - A "eidolon" ili kako si već rekao? - Pa to mu je premija, odatle se izvlače elementi i zaštitnici, ali samo ako si summoner bre, ja to, to, to... BOOOM, kuvar da iz'ede onog malog trola, a malena neka prizove Sivu, joooooj doktore, ja bih nju tako ... POSEDOVAO! - Tjamajkubožju, sedaj nazad na stolicu i smiri se ili te vodimo u Vinču na ispitivanja!

Četvrti dan...

-Je li sada bolje Tomiću? -Joj, fala vi lepo doco, sada je odlično... Malo sam paranoisao, igrao sam je 79 sati bez prestanka, ali ne uzalud.

- Ajde mi sada objasni šta su bre ti "eidoloni". - Ma doktore, nema više elemenata kao u prethodniku, već samo prizivači mogu da pozivaju zaštitnike koji predstavljaju elemente. A pošto nemate da ih kupujete, nekom summoneru stavite dragi kamen, eidolon iz koga on nauči da priziva. Siva, baca dijamantsku prašinu, Ramuh munje i gromove, pa su tu i Phoenix, Fenrir i Odin, ali najlepše izgledaju Carbuncle, mali jednorog koji na celu ekipu baca "reflect" i Bahamut, gospodar zmajeva.

-Nastavi... - Igra je bre fenomen, priča odlična, cut-scene animacije lijepe, a intro i ostale animacije, ja do sada ništa lepše ne videh! Likovi su pomalo bajkoviti, svi katastrofalno simpatični, ako niste tu da vidite neki događaj, priča se dopunjuje sa Active Time Eventima, koji se otvaraju s vremena na vreme.

Što se inventara i ostaloga tiče, ako vam bilo šta nije jasno, stisnete select i pojavi se slatki Muglisha koji sve objasni, ako ga sretnete u igri, možete i da snimite... Magije na pretek, inventari i kasa se sami od sebe pune, svaki lik ima specifične sposobnosti, grafika san snova, zvuk i muzika savršenstvo, atmosfera i igrivost nešto do sada neviđeno, ali... ali... ali...

Počinje da plače kao malo dete, cvili i stenje - Ali nije savršeno, neću, nećuuuu! Sve ću da ih spalim na gomilu... Buhuhuuuuu, vi me doco razumete valjda, to nije savršenstvo, ali je tik iza njega, a toliko sam se nadao, zbog toga sam i pao u ovo stanje...



-Znam, znam, sećam se šta ti se dešavalo posle osmice, nadao sam se da će sa devetkom pauzirati, kad ono, juče čitam u "Gameru" kako je već izašla desetka i to na japaskom...

-Tomiću, Tomiću, smiri se, skloni se od mene, šta radiš sa tim ragastolom od vrata u ruci...Nemoj, ti si bre totalno pošandrcao - dere se - Sestrooo, sestroooo, brzo sedativi, šokeri, košulja, bolničare... Kh, kh, puštaj mi bre vrat ludače... Upomoooć, uguši me bre!

-Doktore bre, kako vi to još čitate "Gamer", ja sam mislio da ste vi moj drug!!! - ludački sjaj u očima, pena na ustima, vrata se otvaraju i ulazi šest rmpalija sa batinama i elektro-šokerima u rukama...

Upozorenje za sve igrače, ako ne želite da se provedete kao autor ovog teksta, pokušajte da mestimično odspavate na svakih 36 sati igranja.∎

AUTOR: ILM. & DUH	ITALIJANSKI SLIKAR, TOMAZO	POZNATI DIZNIJEV JUNAK	MESEC POSTA KOD MUSLIMANA	GLUMICA, RINA	OBIM	ZAJEDNICA MUŠKARCA I ŽENE	BEZALKOHOLNO PIĆE / GLUMICA, HEJVORD	T	TONA / VOJVOĐANKA	TONA / VOJVOĐANKA	SKLADIŠTE / METAR / NOTA SOLMIZACIJE	M
JUNAK SA SLIKE	M	A	R	i	O	B	r	o	s	NAŠA POTVRDNA REČ / KNJIŽEVNIK, LUDVIG	D	A
PRIBOR ZA RAD	A	L	A	T	LEKAR ZA BOLESTI UHA / REPUBLIKA SRPSKA	R		N				G
UMARATI SE			M		R	A		i			AMPER / OPADANJE, GUBITAK KOŠE	A
POHVALNA PESMA	O	4 D	A	VRSTA INSEKTA / HUNSKI VOJSKOVOĐA	S	K	A	K	A	V	A	C
ELIZABETA (KRAĆE)	E	E	Z	A				bonus	VEZNIK / POSMATRAČ, KRITIČAR	I	3 L	I
PRKOS	I	N	A	T				DEO ATMOSFERE	O	1 Z	O	N
NEON	N	NIŠ / PRLJAV POSAO, SKANDAL (MN.)	N	i				SVEŠTENIK	P	O	P	VRSTA GUŠTERA
4. I 1. VOKAL			LITAR / VATERPOLISTA, MILANOVIĆ	L	NASTREŠNICA	DUH GAMES	MESTO NA OSTRVU KRKU, OMIŠALJ	ZIMSKA PADAVINA / NISU TEŠKI, LAGANI	S	N	e	G
BELGIJA	MARKA AUTOMOBILA / ROLE PLAYING GAME (SKR.)					UZVIK U KORIDI / OLIVER TVIST		L		SLOVO LATINICE / TEMPO		
-B	R			SANJAR, ROMANTIČAR / POKAZNA ZAMENICA		O		5 A		T		
RADIO / GRANA MEDICINE	P					T		K		JUDŽIN ORMANDI / NEMAČKA	J	O
FUDBALSKI TRENER, ĐORĐE	G	2 E				IME JUNAKA IGRE MEDIEVIL		i		D		

NAGRADNI KUPON

REŠENJE	1 Z 2 E 3 L 4 D 5 A
IME	
PREZIME	
ADRESA	

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne znači da nećemo, budite strpljivi i proverite sledeći broj.

TOMB RAIDER 5

✉ Zdravo Sonijevci!!!

Imam jedno vrlo ozbiljno pitanje! Pre jednog meseca uzeo sam u ruke ovaj najnoviji deo Tomb Raidera. Zanima me sledeće: kada uđem u podmornicu i kada me zarobe mornari nađem se u jednoj prostoriji zaključan. Pronađem ulaz u ventilacije i ventilacioni kanali me odvedu do kuhinje. Tamo me čeka kuvar naoružan nožem. Kako ubiti kuvara i izaći iz kuhinje? Pozdravljam redakciju u ime svih Zaječaraca. ĆAO!

RE CODE VERONICA

✉ Srećan novi Bonus!!!

Pomagajte drugovi hoću da se ubijem zbog te Resident Evil code Veronike. Imam mali problem, došao sam do palate, do sobe koja se otključava pomoću dva zlatna pištolja. E sad na kompjuteru koji se nalazi unutra treba unijeti šifru od četiri cifre. Kako da je nađem i kako ona glasi i šta treba da radim sa muzičkom kutijom koja je u istoj sobi? Ukoliko neko zna odgovor molim da mi odgovori.
Unaprijed zahvalan pa uzdravlje i nek vi je srećna Nova godina.

Adnan Alomerović, Bar

THE X-FILES

✉ Ćao Bonusovci,

Hteo bih da pomognem Prcić Branku u igri X files. Kad nađeš sobu u kojoj nalaziš zaraženog Moldera reci Skalijevoj da beži. Kreći se kroz bazu dok ne dođeš do prostorije s staklenim zidom. Pošto razgovaraš sa Skali idi u kontrolni centar baze i pritisni taster na levom zidu. Potom pronađi veliku salu sa zastakljenim prostorom. U levom uglu sale nalazi se ulaz u sobicu. Unutra ćeš da sretneš Skalijevu. Pritisni prekidač na kontrolnom ormanu. Zatim otvori dva vrata pritiskom na prekidače koji su postavljeni ispod njih. Dođi do prostorije pored velike sale u kojoj će te Skali zamoliti da joj pomogneš. Skreni desno i videćeš stražara. Ubij ga i uzmi ključ s brave. Tada će Molder krenuti na tebe. Uđi u veliku salu a zatim prođi kroz zastakljeni prostor. Pri izlasku okreni se za 180 stepeni i zatvori vrata. Vrata u koja si ušao zatvoriće Skali i Molder je zarobljen. U finalnoj sekvenci dobaci Skalijevoj nož.

Pozdrav od Marka iz Zemuna

GALERIANS

✉ Pozdrav čitaocima i redakciji,

Odgovor čitaocu iz broja 9 za igricu Galerians. Prije svega trebalo bi prvi nivo završiti sa četiri (ili barem tri) Delmetor kapsule, a i na drugom nivou što manje ih trošiti. Protiv Birdmana koristiti Nalcon. Uglavnom treba trčati što više u krug po ivici dvorišta i biti strpljiv, jer borba može biti duga. U jednom napadu može se gađati samo jedan boss pa treba ovako pokušati: kada se boss umnoži bježati dok dvojica ne opale, vidjeti trećeg, sačekati da on digne ruku, skloniti se u stranu i puniti energiju i odmah poslije njegovog promašaja pucati. I tako dosta puta (zavisi od toga koliko se dugo drži dugme za napad). Da bi se na drugom disku dobio reklamni film treba naći svaki film do kraja igre.

Da ja nešto pitam: Kako se uopšte koristi dugme Target?
Čemu služi D Felon i kako se koristi? Na drugom disku u podrumu nivoa na mapi se vidi prostorija do koje se ne može doći. Može li se kako doći do nje?

Bobo, Podgorica

GTA2- ODGOVOR

✉ U broju 8 Vranjin Mario je pitao kako da pređe GTA2. Mislim da je njegovim mukama došao kraj. Da bi se ukucale ove šifre mora se ići na opciju no name. Šifra Bigscore daće mu odmah na početku svakog nivoa 1000000 dolara. Ali, treba osvojiti druga dva. Ako hoće može da sačuva ovu šifru i da ukuca drugu samo ako izađe iz opcije NO NAME pa ponovo uđe, izbriše šifru BIGSCORE i ukuca LIVELONG. Ova šifra daće mu beskonačno energije. Ali može se poginuti na tri načina: da se padne u vodu, da se pogine u vozilu i da se padne sa visoke zgrade. Ako hoće da sačuva i tu šifru neka uradi isti postupak kao sa prethodnom šifrom i umesto Livelong neka ukuca NAVARONE. Ta šifra će mu dati svo oružje sa 99 metaka ali se troši. Nadam se da će mu ove tri šifre pomoći u prelaženju GTA2. Pa, srećno mu bilo.

Peđa Majušević.

X-FILES DRUGI PUT

✉ **Zdravo Bonusovci,**

moje ime je Bojan. Neću puno da vas hvalim pošto svi znaju da ste najbolji pa zato da pređem odmah na stvar, na X file. Na disku 4 dobio sam video kasetu od jednog beskućnika, i stavio sam kasetu u video i na kaseti je bio neki doktor i onda na kompjuteru su se pojavila 3 muškarca. Pričao sam sa njima o Molderu i o Aljasci i cvrc, tu sam se zaglavio pa zato pomagajte drugovi! HVALA!

Bojan, Vršac

ODDWORLD ABES EXODUS

✉ **De ste, genijalci!**

Svima vam želim srećnu Novu godinu i ostale zimske praznike. Očajno mi je potrebna vaša pomoć. Radi se o igri Oddworld: Abes Exoddus. Stigao sam do šest vrata gde se u rupi za ruku velikim slovima piše MAP. Jasno mi je da treba da zatvorim sva vrata (tako što ih pređem), ali opet, jedna vrata ne mogu da zatvorim jer mi nije jasno za šta služi vreća kostiju koja visi na plafonu. Zamolio bih sve koji znaju nešto o tome da mi pomognu.

Zahvaljujem se unapred, Dragan

GTA2 - ODGOVOR 2

✉ Šifre za Vrajnin Maria.

Ukucaj šifru kao svoje ime:

Šifra	Efekat
ITSALLUP	Biranje nivoa
LIVELONG	Neograničena energija
NAVARONE	Svo oružje
HIGHFIVE	5x Multiplier
BIGSCORE	10 Milliona poena
NOFRILLS	Debug
LOSEFEDS	Bez policije
DESIRES	Get Max Wanted Level
MUCHCASH	Više para
WUGGLES	Pokazuje koordinate
IGNITION	Turbo Mode

"Milan" arka@ptt.yu

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom
Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!
Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam CD-ove za Play Station
tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC
tel. 011/755-426

Zamena diskova za SONY PLAYSTATION. Ogroman Izbor.
Tel: 064/111-06-56

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža, adaptermom i lajt plejerom za polovan i očuvan Nintendo 64 sa 2 džojstika i 1 kertridžom.
Aleksandar - Tel: 011/643-100

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža, Iznajmljujem SONY za Stari Vrbas. Kućna dostava.
Tel: 021/792-108, 064/150-1896

Menjam kertridže za N64
tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.
tel. 064/1420-477

Neka vam ovi praznici budu nešto posebno!

Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy.

Ukoliko ste i Vi ikada želeli jedan, sada je pravo vreme da ga nabavite. Obradujte sebe i one koji su vam najdraži, Game Boy Color-om iz najnovije kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena, Providno Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - poklon koji tražite!





Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



Video memorijska kartica



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!

BelSoft

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**